ステークスウィナーGI完全制覇への道

REAL JOCKY ACTION GAME

STAKES WINNER

はじめに

この度はネオジオソフト『ステークスウィナー』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、リアルジョッキーアクションゲームを存分にお楽しみ下さい。

CONTENTS

使用上の注意 ・・・・・・・・・ 1
ゲームストーリー・・・・・・・ 6
コントローラーの使い方・・・ 7
ゲームの始め方 ・・・・・・・・8
ゲーム画面説明 ・・・・・・・・10
ゲームモード説明・・・・・・・11
ゲームの流れについて・・・・12
レース体系について・・・・・13
ゲーム中ボタン入力について・14
馬顔メーターについて ・・・ 15
調教ステージについて ・・・ 16
持ち馬の生産について ・・・ 18
持ち馬のステータスについて・21
種付け時画面解説・・・・・・・22
脚質の違いについて・・・・・24
生産ワンポイントアドバイス・26
レース中のアイテムについて・28
コマンド入力技説明 ・・・・・29
登場コース紹介 ・・・・・・・ 30

健康上の安全についての注意

ゲームを楽しくプレイしていただくために、次の事項をお守りください。また、お子様がゲームをされる時は、保護者の方がお読みになりお子様に必ずお伝えください。

- ゲームをされる時は、健康のため1時間毎ぐらいに適度な休憩を必ずおとりください。また、極度に疲労されている時や、睡眠不足の時は体調が完全に回復してからゲームを楽しんでください。
- ゲームをされる時は部屋を明るくし、テレビから出来るだけ離れてください。
- 今までに強い光の刺激を受けた時やテレビなどを見ていた時に、一時的にでも筋肉のけいれん、意識の喪失などを経験したことのある方は、必ずゲームをされる前に医師と相談してください。万一、ゲーム中にこの様な症状が起きたり、身体に異常を感じた時はゲームを中断し、スイッチを切って医師と相談してください。

使用上の注意

このディスクは、ネオジオCD専用のゲームソフトです(音楽用のCDプレイヤーでは使用しないでください)。ゲームを始める前に、以下の注意事項をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。

ネオジオCDの取り扱いについて

ネオジオCD本体の電源をONにすると、ロゴマークが画面に表示された後で「コントロール画面」に変わります。ネオジオCDの操作は、コントローラーで「コントロール画面」のアイコン表示やコマンドを選択することによって行います。コントローラーのレバーで画面上のカーソルを動かしてコマンドを選び、Aボタンで実行してください。

コントロール画面

カーソル( )を移動させて、画面上のアイコンやコマンドを選択します。

ネオジオCDの楽しみ方について

■ディスクをセットする
①ネオジオCDのカバーを開けます。
②ネオジオCDディスクをレーベル面(印刷面)を上にして置きます。
③カバーを静かにしめて、セット完了です。

■ゲームを楽しむ
ディスクをセットした後に、画面に「PUSH START BUTTON」のメッセージ表示が出たら、コントローラーのスタートボタンを押してください。

■ゲームミュージックを楽しむ
ネオジオCD専用のディスクでは、ゲームミュージックを聞くこともできます。ディスクをセットした後に、「コントロール画面」で目的にあったアイコン表示またはコマンドを選んで操作してください。なお、ネオジオCD専用のディスクには音楽以外のデータが含まれているため、一部に音の出ないトラックがあります。あらかじめご了承ください。

[ミュージック再生 標準コマンド]

▶ (PLAY)	演奏
▶▶❙ (AUTO SEARCH FF)	選曲(順送り)
❙◀◀ (AUTO SEARCH REW)	選曲(逆送り)
▶▶ (SEARCH FF)	早送り
◀◀ (SEARCH REW)	早戻し
■ (STOP)	停止
❙❙ (PAUSE)	一時停止

※ミュージック再生に関しての詳細は、ネオジオCD本体の取扱説明書をご覧ください。
※ネオジオCD専用ソフトとネオジオ専用ロムカセットとでは、同一ゲームでもゲームサウンド等に若干異なる点があります。あらかじめご了承ください。

ゲームデータ・バックアップについて

このゲームは、ネオジオCD本体の内蔵RAM(バックアップメモリー)を使えば、進行データを簡単にバックアップできます。ただし、内蔵RAMが初期化されていない場合は、セーブやロードは行えません。
※初期化の方法については、本体の取扱説明書をご覧ください。

■ゲームデータのセーブ方法
ゲームオーバー後に「セーブ選択画面」が表示されます。レバーで「YES」を選んでAボタンを押すと、それまでの進行データを記録できます(ソフトによってはゲーム中、自動的にセーブされるものもあります)。ただし、同一ゲームのデータを複数セーブすることはできませんのでご注意ください。

■ゲームデータのロード(呼び出し)方法
ゲームデータがセーブされていれば、ゲームスタート前に「ロード選択画面」が表示されます。レバーで「YES」を選んでAボタンを押すと、前回セーブした続きから遊べます。

タイトル画面でのメニュー選択について

「コントロール画面」でコントローラーのスタートボタンを押すと、ロード(CD-ROM読み込み)の後にタイトル画面が表示されます。タイトル画面では以下のメニューが選択できます。レバーで選択してAボタンで決定してください。
【GAME START】・・・・・ゲームスタート。「キャラクター選択画面」に変わります。
【DEMO GAME】・・・・・・タイトルデモ及びゲームデモが流れます。
【HOW TO PLAY】・・・・遊び方説明のデモが流れます。
【OPTION】・・・・・・・・・・・・・「オプション画面」に変わります。
【EXIT】・・・・・・・・・・・・・・・・「コントロール画面」に戻ります。

ゲーム途中での終了について

■「コントロール画面」への戻り方

コントローラーのA・B・Cボタンとスタートボタンを同時に押すと「コントロール画面」に戻ることができます。ディスクを交換したい時などに、この操作を行ってください。

■「タイトル画面」への戻り方

コントローラーのA・B・Cボタンとセレクトボタンを同時に押すと「タイトル画面」に戻ることができます。最初からゲームをやり直したい時などに、この操作を行ってください。

※これらの操作は、ロード中の画面(CD-ROM読み込み中)以外は常に有効です。

ディスク保管上の注意

●ディスクをキズつけないでください。ケースから出し入れする際は、特に注意が必要です。

●ディスクのレーベル面に文字を書いたり、シール等を貼ったりしないでください。読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)にキズをつける恐れがあります。また、ディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

●読み取り面を汚さないでください。もし汚した場合は、柔らかい布で中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。シンナーやベンジンは使わないでください。

●プレイ後は元のケースに入れて、高温・多湿の場所を避けて保管してください。

★このディスクを無断で複製すること、および賃貸業に使用することを禁じます。

★本書では、説明のために一部「ネオジオ」の画面写真を使用しております。

GI完全制覇への道

© 1995 / 1996 SAURUS

競馬狂の父の影響で、まだ年端も行かぬ少年の風体をしているが
そこらの競馬通も顔負けという男の子が独り言のように言った。

「僕も騎手になって『ナリタブライアン』みたいな強い馬に騎乗（の）って
見たいなぁ。」

「ブライアンか、確かに強いな。けど『皇帝（シンボリルドルフ）』には勝てないだろうな。」

父は日曜の予想の為に競馬新聞に目を通しながら、上の空でつぶやいた。

「何言ってんだよ、父ちゃん！！　絶対にブライアンの方が強いよね
叔父ちゃん？」

子供に叔父と言われた男は、わざわざ大阪から暮れの大レース『有馬記念』
を見る為だけに上京し、居候をしている少年の父の義弟（おとうと）だった。

男は少年の問いかけに答えた。

「確かにブライアンはめっちゃ強いで。けどな、ほんまの競馬好きは逃げて
なんぼの馬が好きなんや。おっちゃんは、日本馬で初めてＪＣを制した
関西が世界に誇る『カツラギエース』が一番強いと思とるんや。」

「何だよ、父ちゃんも、叔父ちゃんも本当に強い馬を認めないなんて。
もう僕寝る。おやすみっ！！」

少年は怒って自分の部屋へ行ってしまった。

少し慌てた表情で男は言った。

「わしもやけど、義兄（あにき）もいらん事言うから見てみい、怒ってもうたで。
ほったらかしといてええんかいな。」

「いいんだよ、どうせ寝たら忘れるって。それより明日の事だけど・・。」

そんな大人たちの会話も知らずに、少年はふてくされて寝てしまった。

ふて寝した少年はある夢を見ていた。

それは、過去にＧＩで勝った最強馬が集められて行われるレースに自分が
乗っている夢だった。

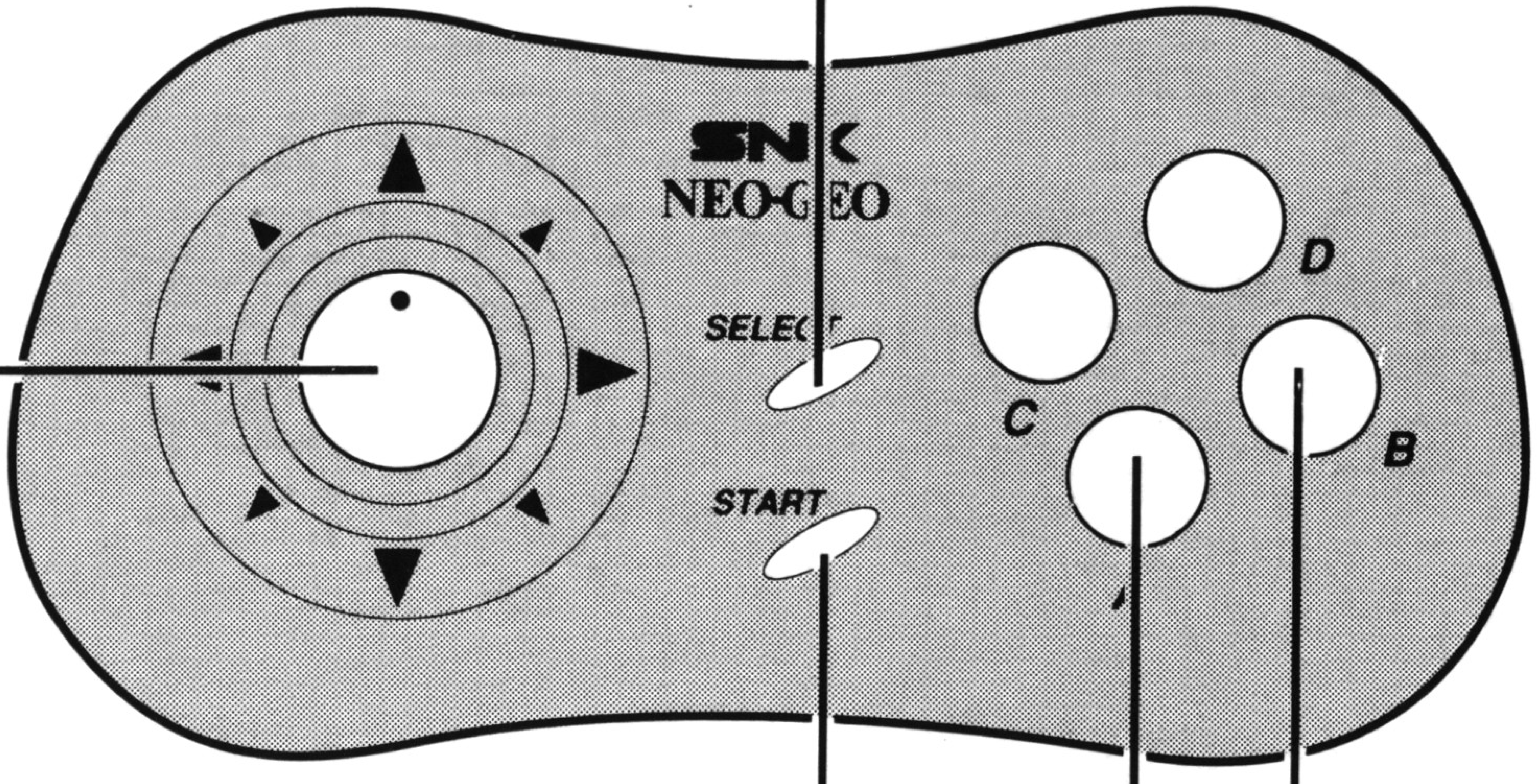
しかも、最強とも思われるライバル馬を蹴散らし、世界最高峰のＧＩレース
『凱旋門賞』が行われる、フランスのロンシャン競馬場のゴールを駆け抜けて
いく姿だった。

少年は、その夢に満足するように健やかに眠り続けた。

いつの日か、本当にその日が訪れる事を信じて！！

コントローラーの使い方

セレクトボタン
ゲーム中にポーズ(一時停止)がかかり、
再度押すと解除されます。



スタートボタン
ゲームスタート、コンティニュー
に使用します。

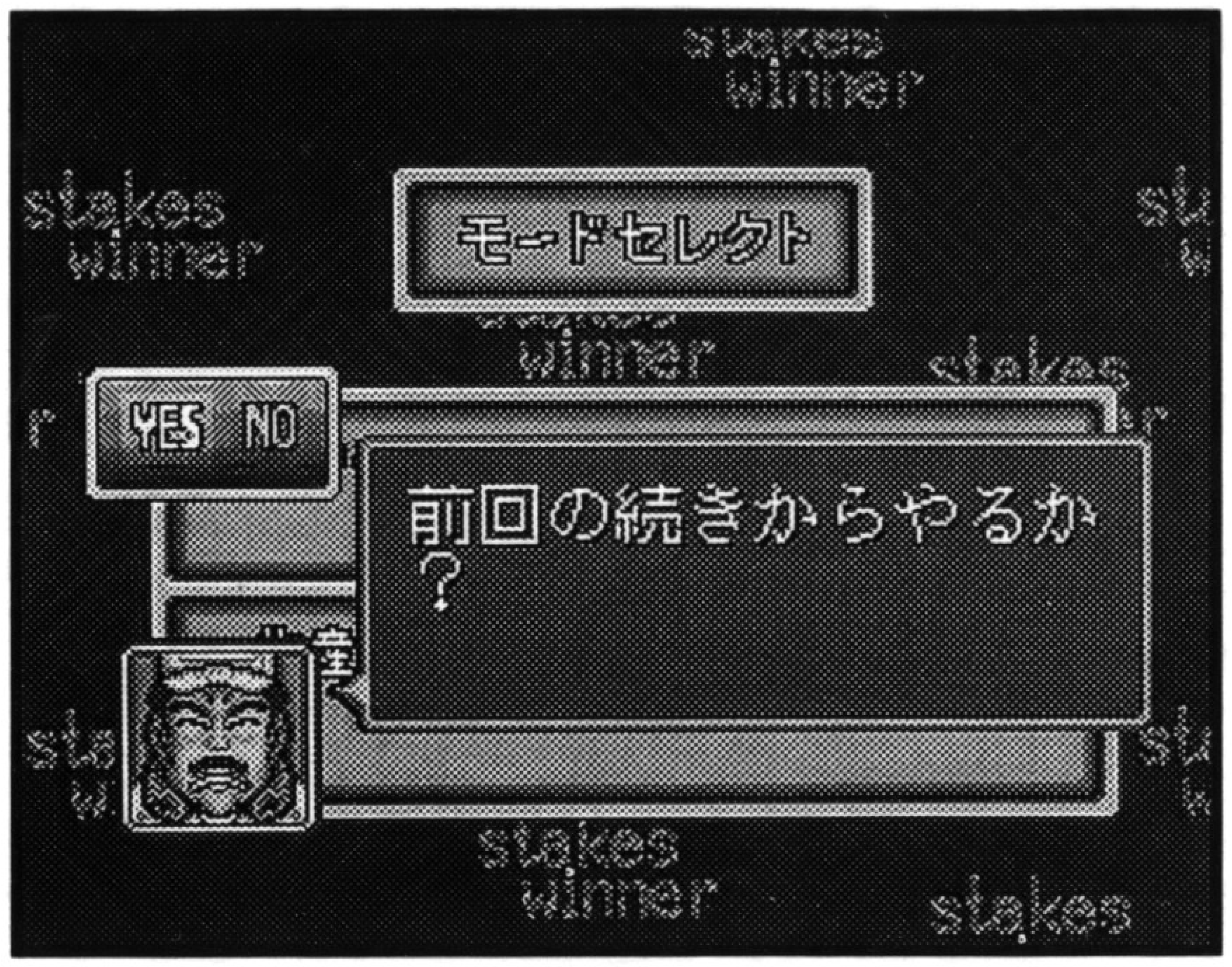
コントロールレバー
キャラクターの移動、コマンド技の入力、
(キャラクターの選択)

Bボタン
鞭

Aボタン
手綱
(キャラクターの決定)

ゲームの始め方

ゲームデータ・ロードの選択

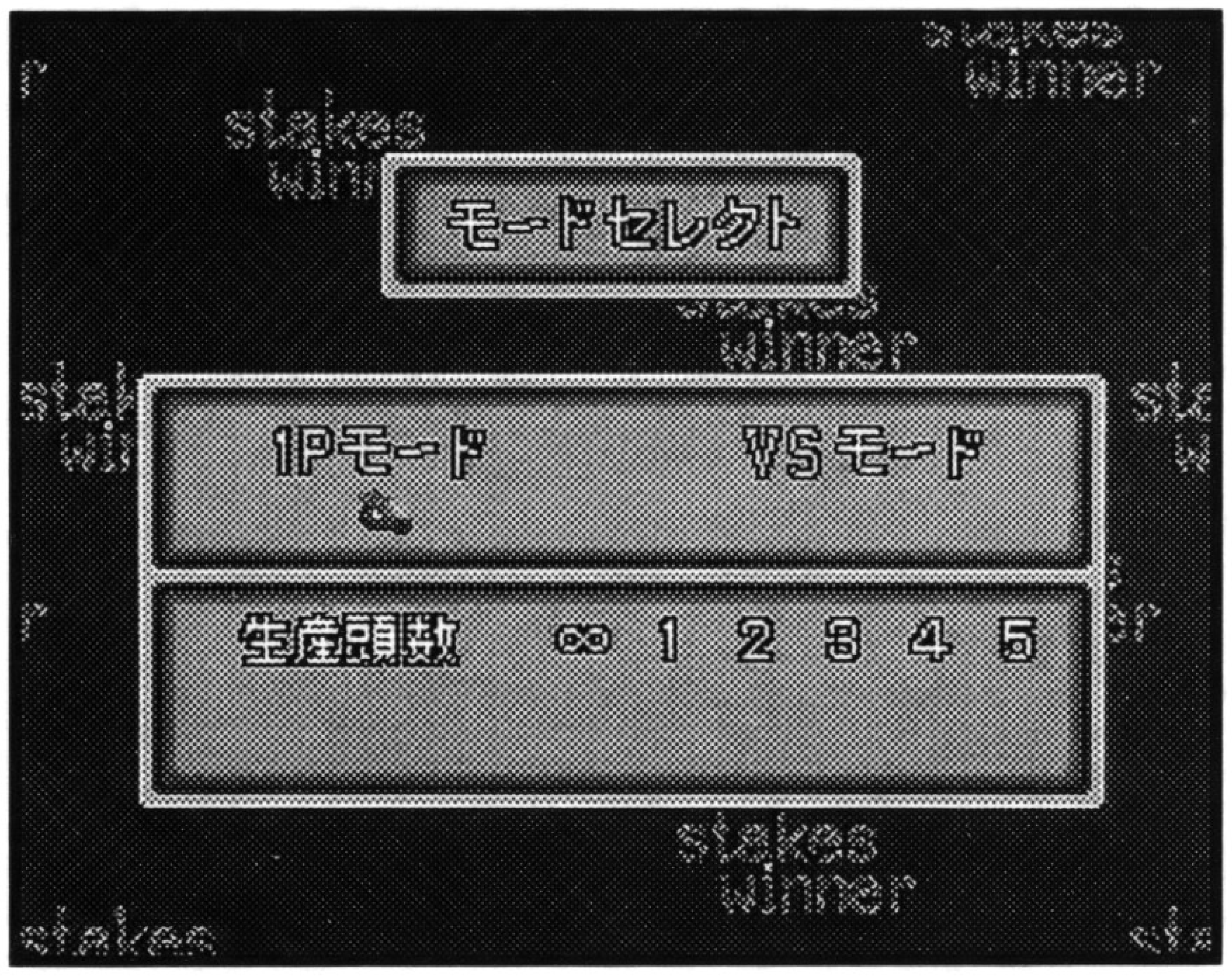


前回遊んだデータがセーブされていれば、ロード（呼び出し）選択の画面が表示されます。また、ゲーム立ち上げ時に「メモリが足りません」という表示があった場合は本体のバックアップメモリを確保してから再度立ち上げ直して下さい。

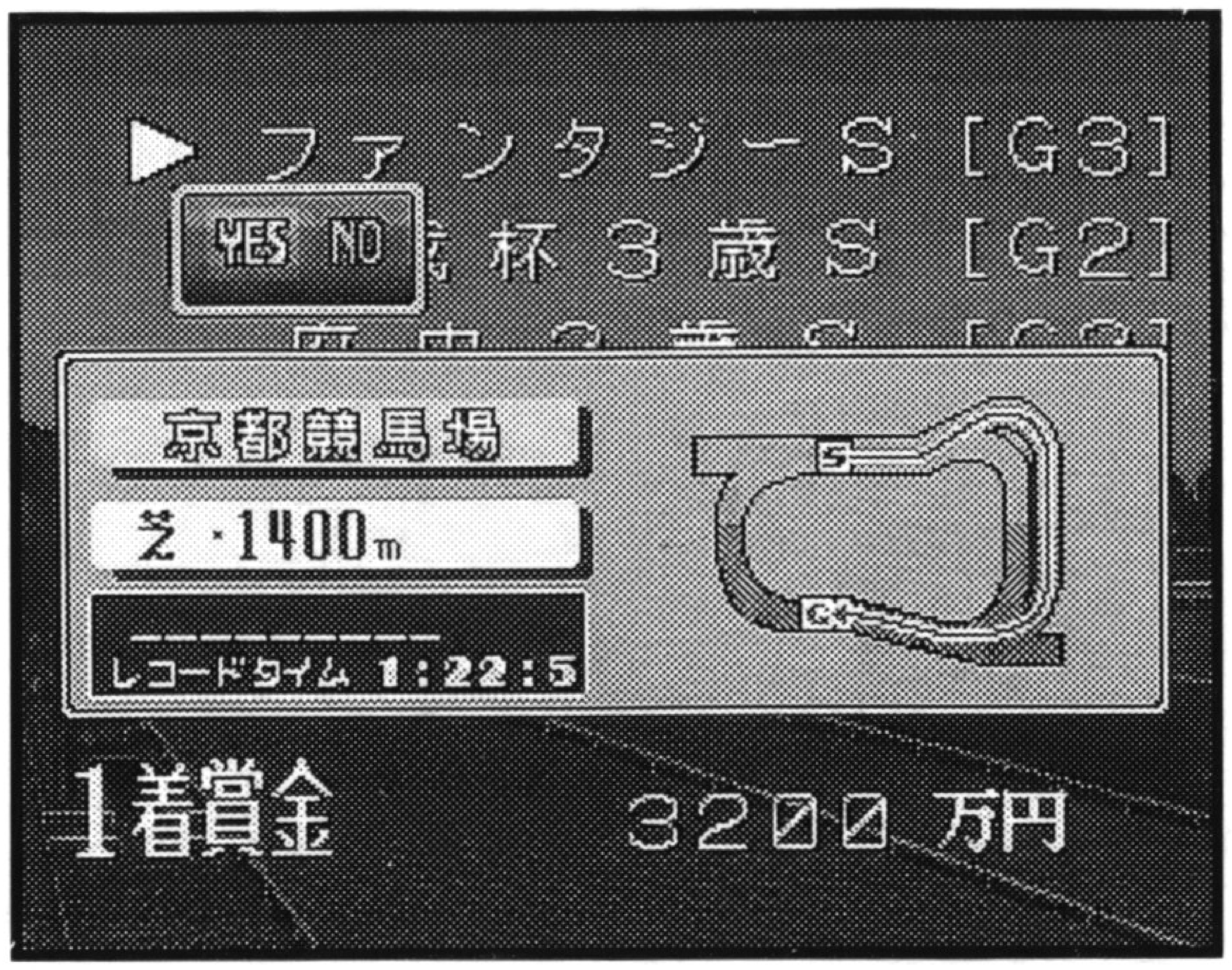
モードの選択

メニュー画面では、GAME START、GAME DEMO、HOW TO PLAY、の中からモードを選択します。

ゲームモードの選択



メニュー画面でGAME STARTを選択すると、ゲームモードセレクト画面に切り替わります。ここでは1PモードかVSモードかの選択を行います。



1Pモード

1Pモードは、持ち馬を育て上げ、GIロードを勝ち進んでいくモードです。このモードは1人用となっていますので、途中参加、対戦プレイはできません。

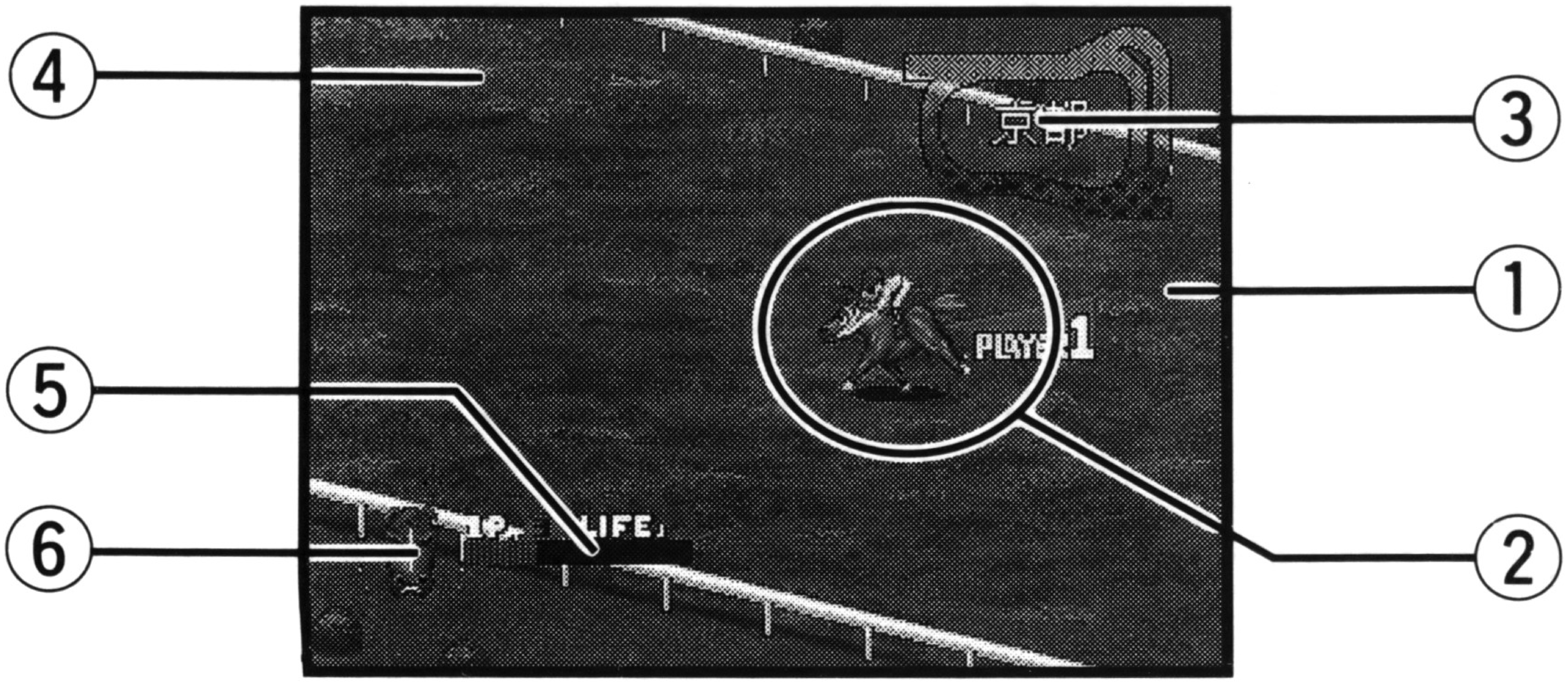
VSモード

VSモードではまず1Pモードと同様に1P2Pそれぞれ持ち馬を用意します。そして設定したレース数を消化した時点で、勝敗を競うというものです。

メモリーデータについて

それぞれのレースを終了すると、それまでのデータは自動的にネオジオCD本体の内蔵バックアップメモリーに保存されます。また、『ステークスウィナーGI完全制覇への道』では、本体のメモリーを大きく使いますので、バックアップメモリを確保してからゲームを立ち上げて下さい。

ゲームの画面説明



①コース(芝・洋芝・ダートの3種) ②馬③コースレーダー(持ち馬の現在位置)が表示されます。④タイム表示⑤ライフゲージ⑥馬顔メーター

ゲームのルールについて

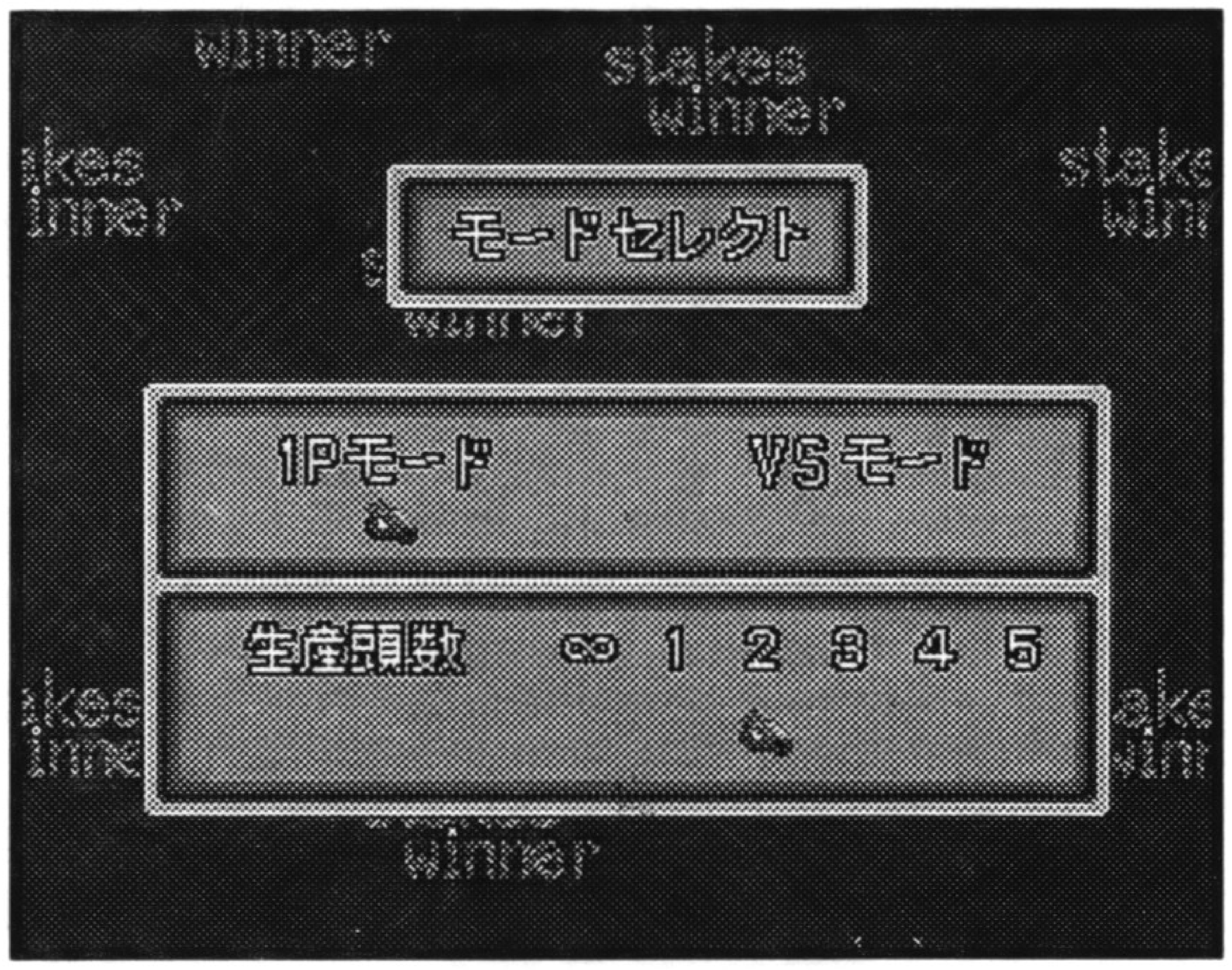
『ステークスウィナー』の基本的なルールは、ＪＲＡが主催する中央競馬に準じています。競馬場のコースを１周ないしは、２周して、その時の着順を競うというものです。

ゲーム全体の流れとしては、３歳新馬戦から古馬になるまでのレースを戦い抜くことでその馬の１サイクルが終了します。

プレイヤーは出場するレースで賞金を稼ぎながらゲームを進めていき、設定した頭数分のサイクルが終了するか、サイクル終了時に新馬の種付けもしくは購入に必要な資金が無くなるとゲームオーバーとなります。

ゲームモード説明

1P モード

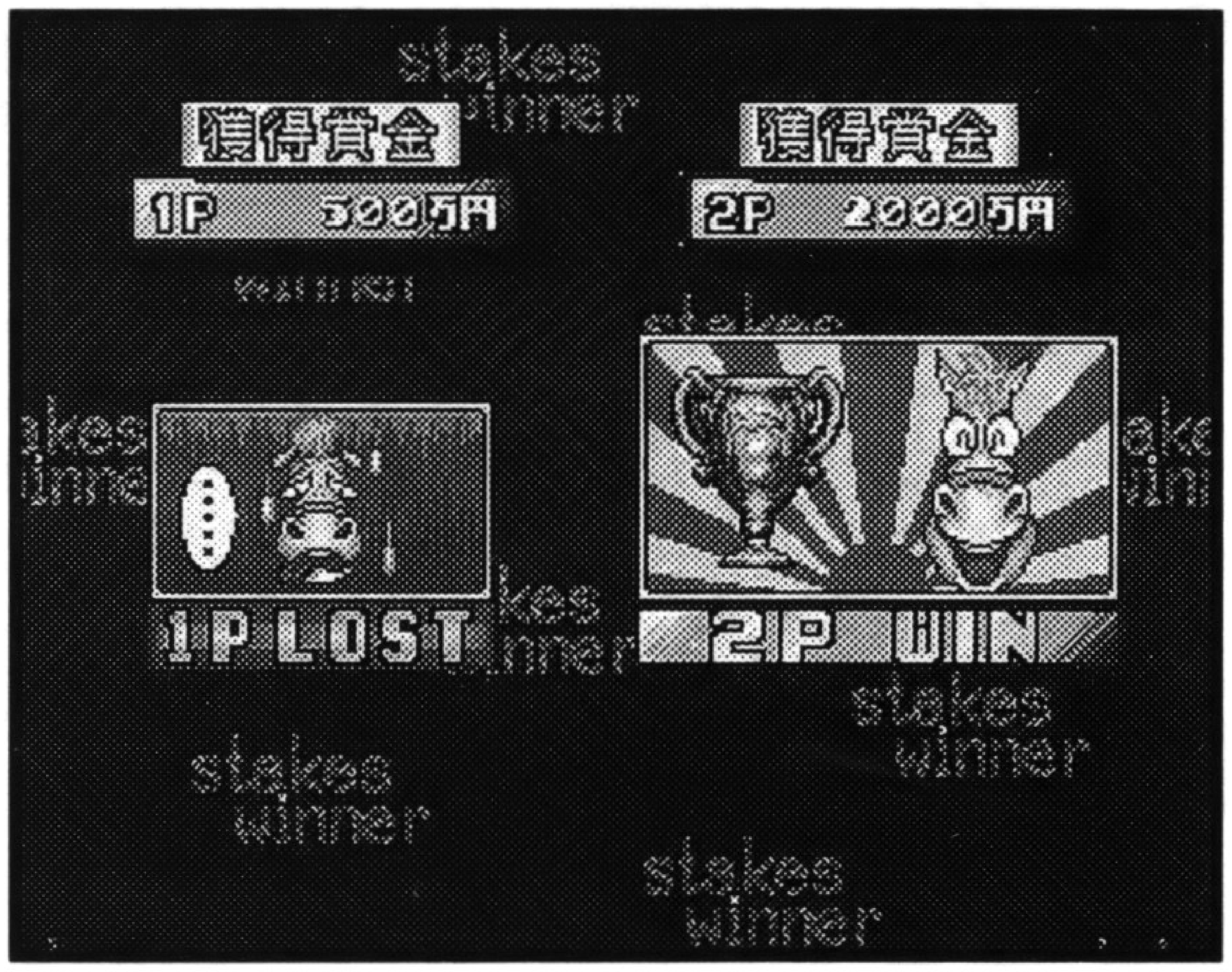


持ち馬を操りGIロードを勝ち進んでいくモードです。まずモードセレクト時に生産頭数を決定します。生産頭数とは、1頭の3歳新馬から古馬までを1サイクルとし、例えば生産頭数を”3”と設定した場合この1サイクルを3頭分つまり3サイクル繰り返します。このモードでは一定条件を満たすことで持ち馬が引退した時点で、繁殖入りさせることも可能です。

VS モード

設定したレース数を 1P と 2P で走って勝敗を競うモードです。

総レース数、競馬場、距離、併走するコンピュータ馬のレベルを決定します。次に持ち馬を用意します。(1Pモード同様種付け生産することも可能)



設定したレース数を消化すると、結果が表示されます。勝敗は、獲得した賞金によって決定されます。

ゲームの流れについて

『ステークスウィナーGI完全制覇への道』のゲームの流れは大まかに分けて以下のようになっています。

持ち馬の決定
（詳しくは P. 18～ ）

→

レース登録
参加するレースをプレイヤーが選択します。

↓

レース参加
持ち馬を操り、レースを走ります。

←

調教ステージ
持ち馬の能力をアップします。

↓

最終レース

持ち馬を決定してから最終レースまでが1頭の馬の1サイクルです。なお最終レースが終了すると、初めの持ち馬の決定に戻ります。なお一定の条件が整うと、持ち馬を最大４頭まで繁殖入りさせることができます。

レース体系について

『ステークスウィナーGI完全制覇への道』では、実際の競馬同様に3歳から古馬までの流れでレースが行われますが、ゲーム開始時の新馬戦以降選択した路線や、牡牝の違いによって参加できるレースも変わってきます。なお、開催が同時に重なるレースの場合は、プレイヤーが好みのレースを選択することが可能となっています。

札幌3歳新馬戦
ゲームスタート時レース

牡馬

朝日杯3歳S

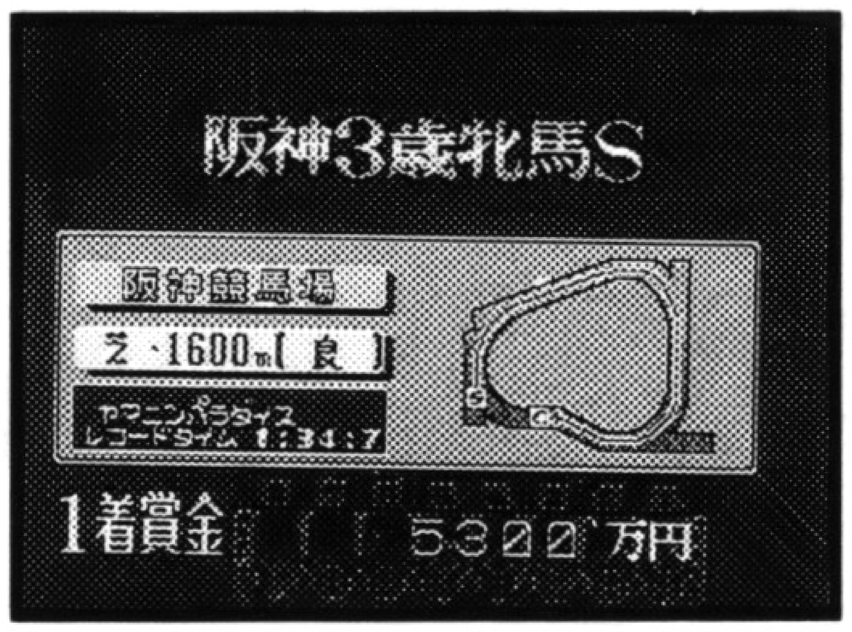
牡馬マイラー
牡馬万能
牡馬中長距離

ラジオたんぱ杯

牡馬万能
牡馬中長距離

牝馬

阪神3歳牝馬S



牝馬マイラー
牝馬万能
牝馬中長距離

フェアリーS

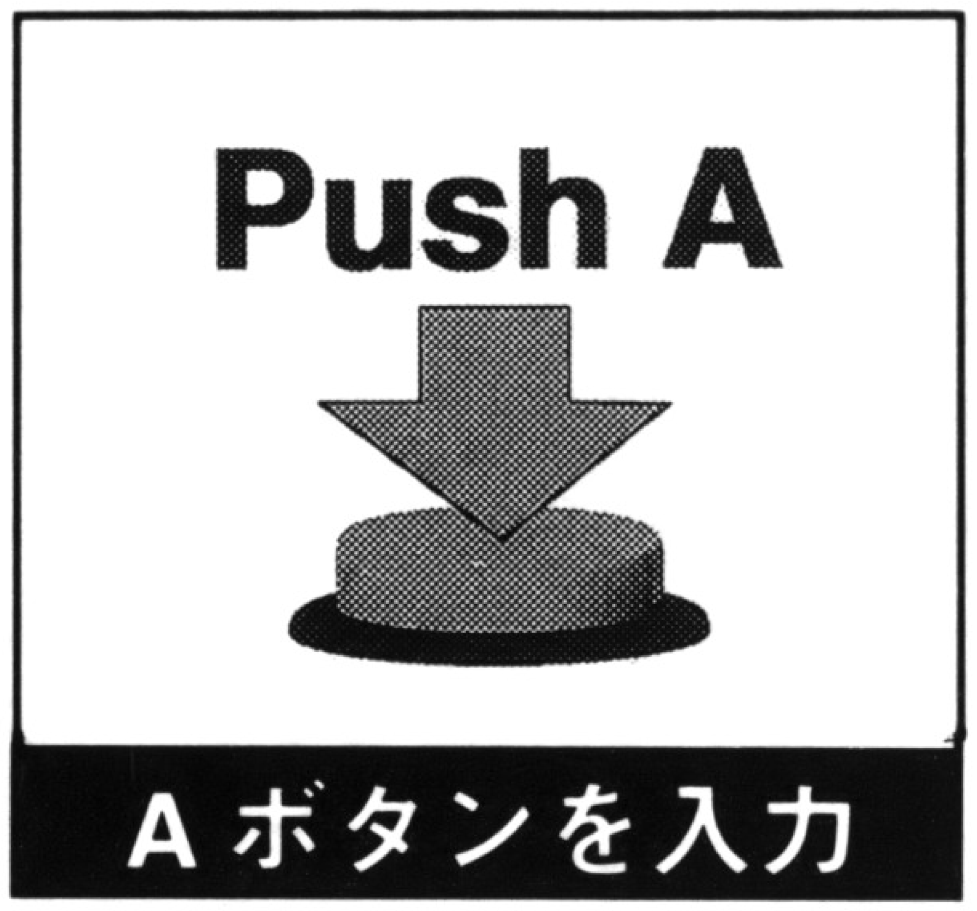
牝馬マイラー
牝馬万能
牝馬中長距離

上の4つのレースは同時期に開催されるものです

ゲーム中ボタン入力について

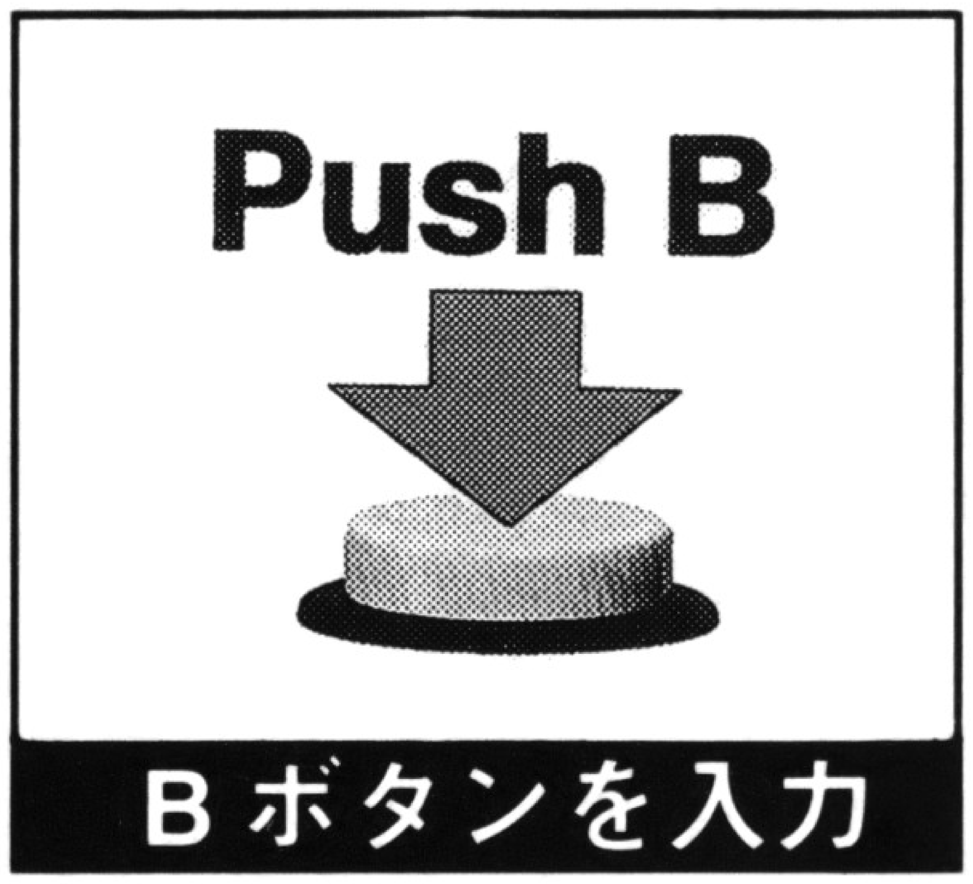
Aボタン入力（手綱を引く）

Aボタンを入力すると、手綱を引くことでプレイヤーキャラのスピードが上昇します。その引き替えにライフゲージが減少します。



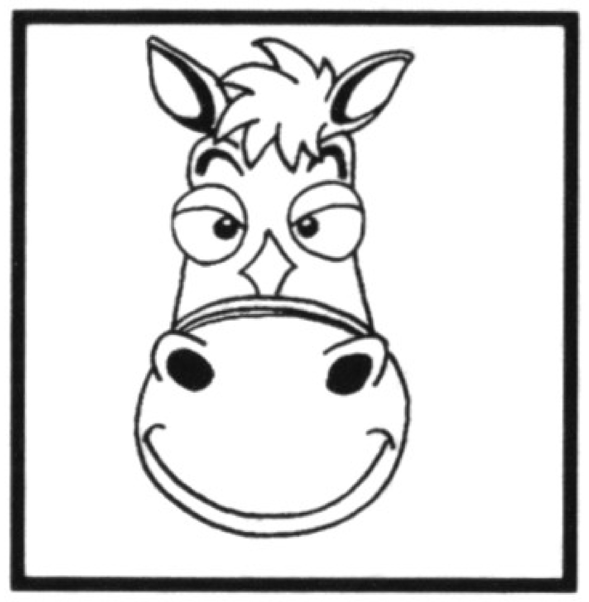
Bボタン入力（鞭を打つ）

Bボタンを入力すると、鞭を打つことでプレイヤーキャラのスピードが上昇します。その引き替えにライフゲージが減少します。いずれの数値も、Aボタンと比べると大きくなるので、少ない回数で大きなスピードアップが可能ですが、その分ライフの減りも大きくなります。

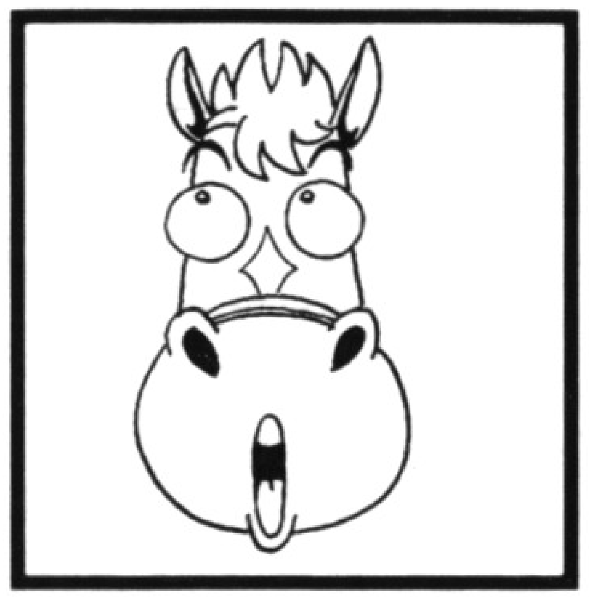


馬顔メーターについて

画面上に表示されている馬顔メーターは、それぞれの馬の最も適した走り方をプレイヤーにリアルタイムで知らせます。馬顔メーターに注意しながら走ることで、レース展開を有利に導くこともできます。

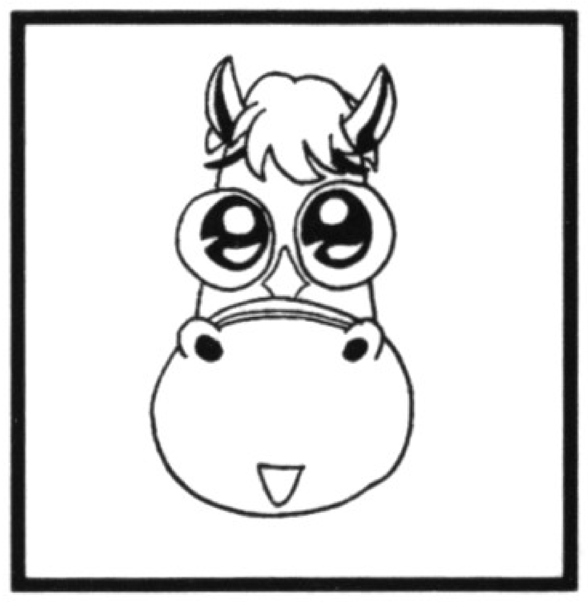


通常のスピードの時に表示されます。



ハイパーダッシュ使用可の状態をプレイヤーに知らせる時に表示されます。

スピードがのってきた時に表示されます。



スパートが必要な時にボタン入力が無い時に表示されます。

MAX 速度より更に加速した時に表示されます。

哀願やいやがり状態の脱出時や、グッドアイテム入手時に表示されます。

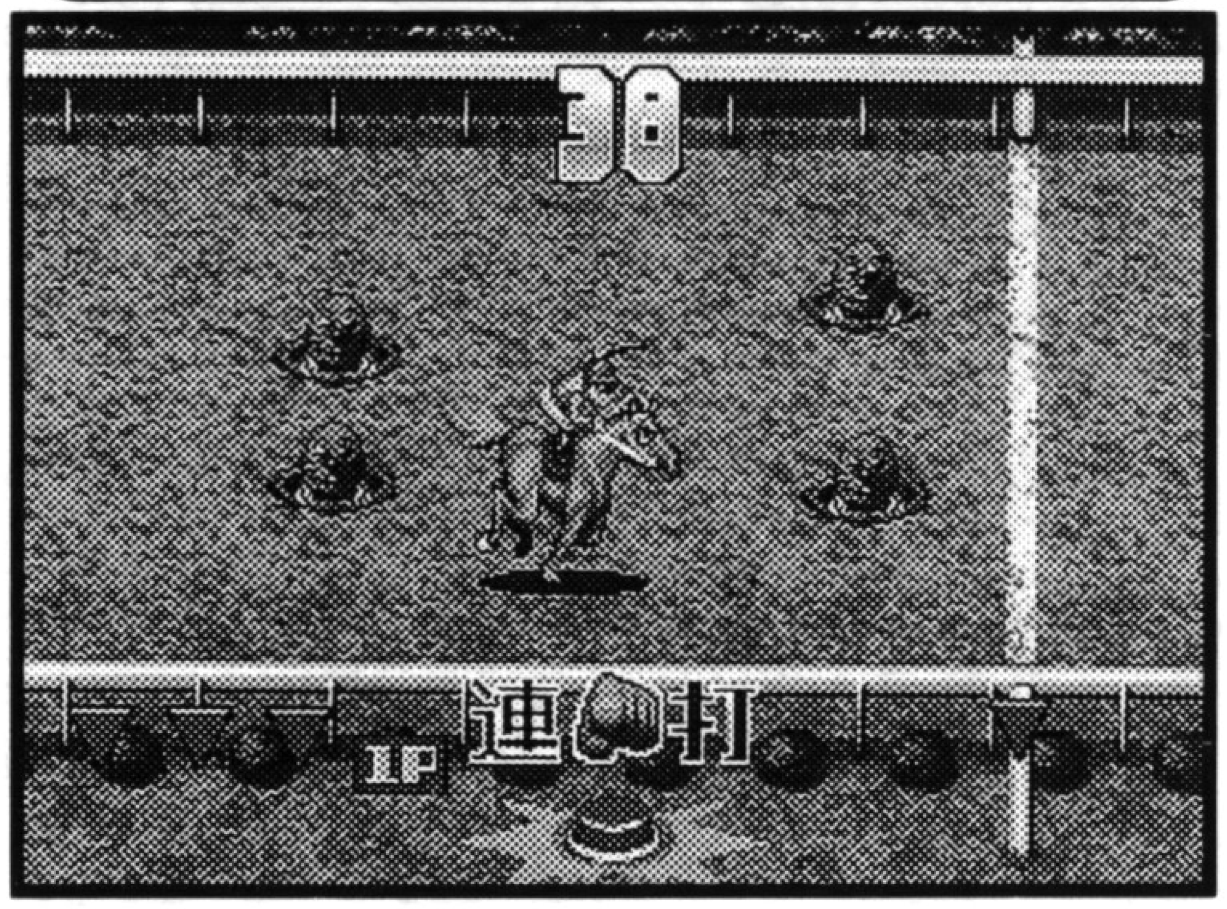
最高速より速い領域での走行が一定時間続いた時に表示されます。

いやがりの状態で走行を続けた場合に表示されます。

調教ステージについて

レースに勝ち進んでいくと、調教ステージに進むことができます。調教ステージでは規定タイム内にチェックポイント及びゴールを通過することで、持ち馬のステータスをパワーアップさせることができます。調教ステージには以下の3種類が用意されています。

芝調教

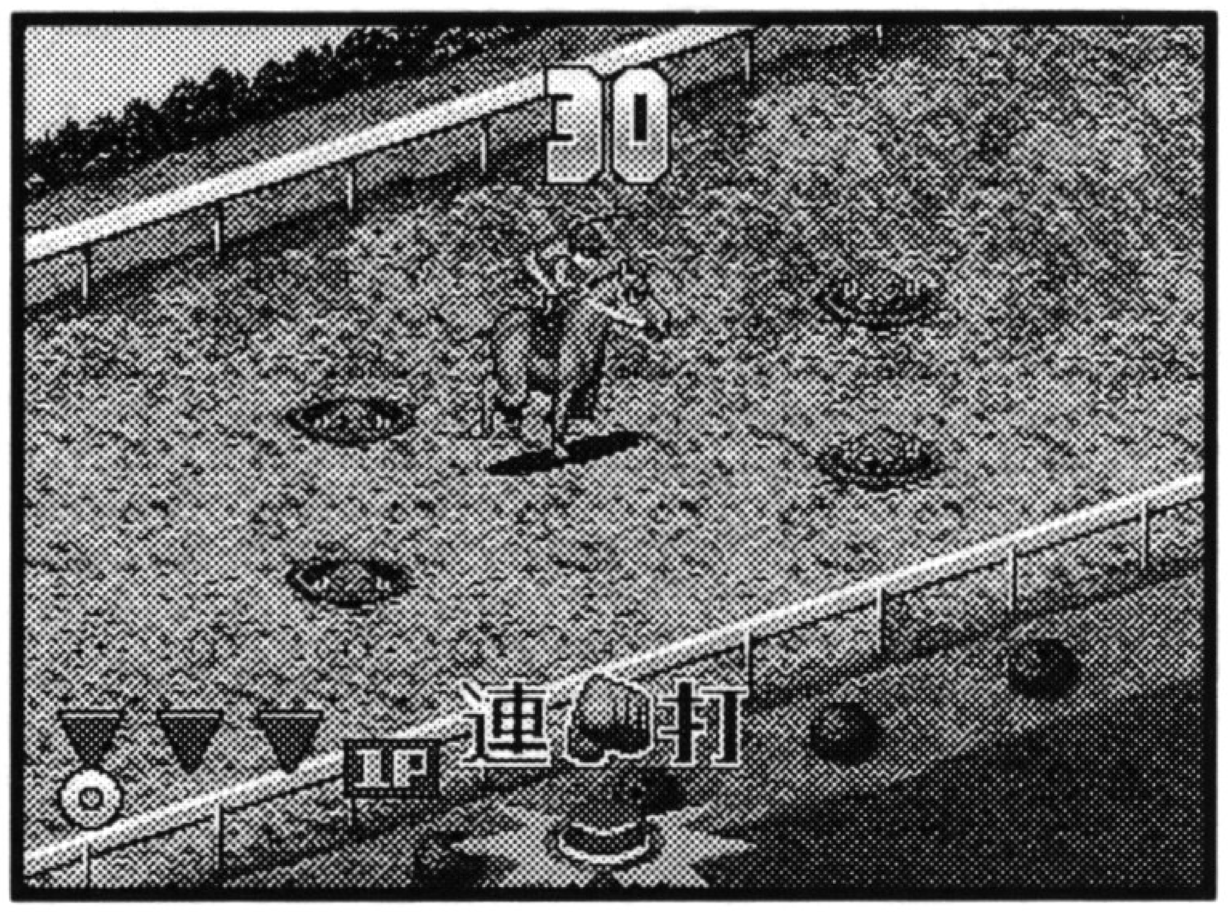


主にキャラクターのスピードがアップ

ダート調教

主にキャラクターのスタミナがアップ

坂路調教



主にキャラクターのガッツがアップ

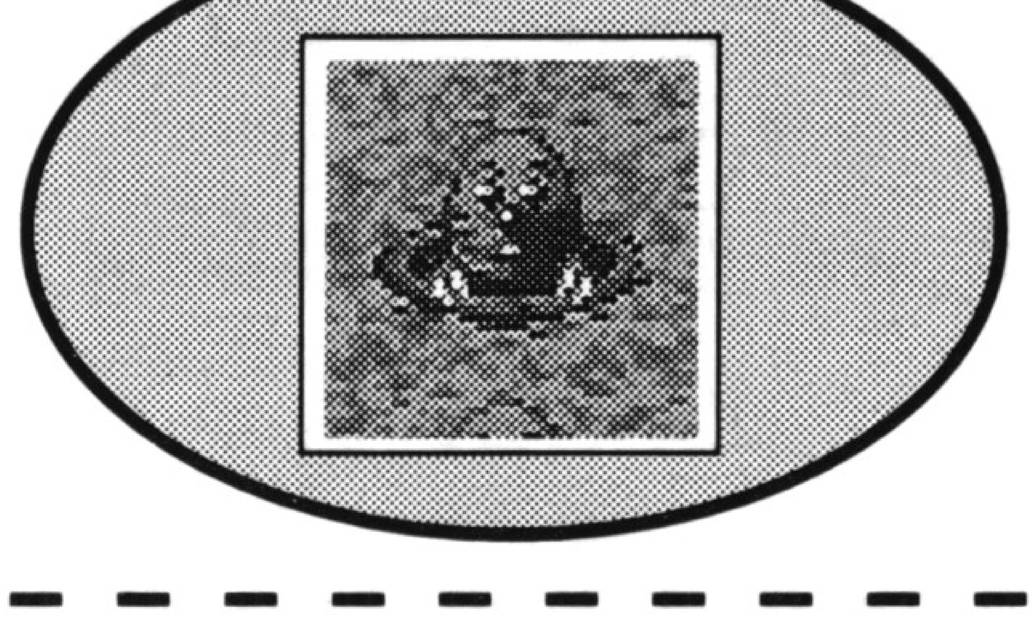
調教ステージでの操作

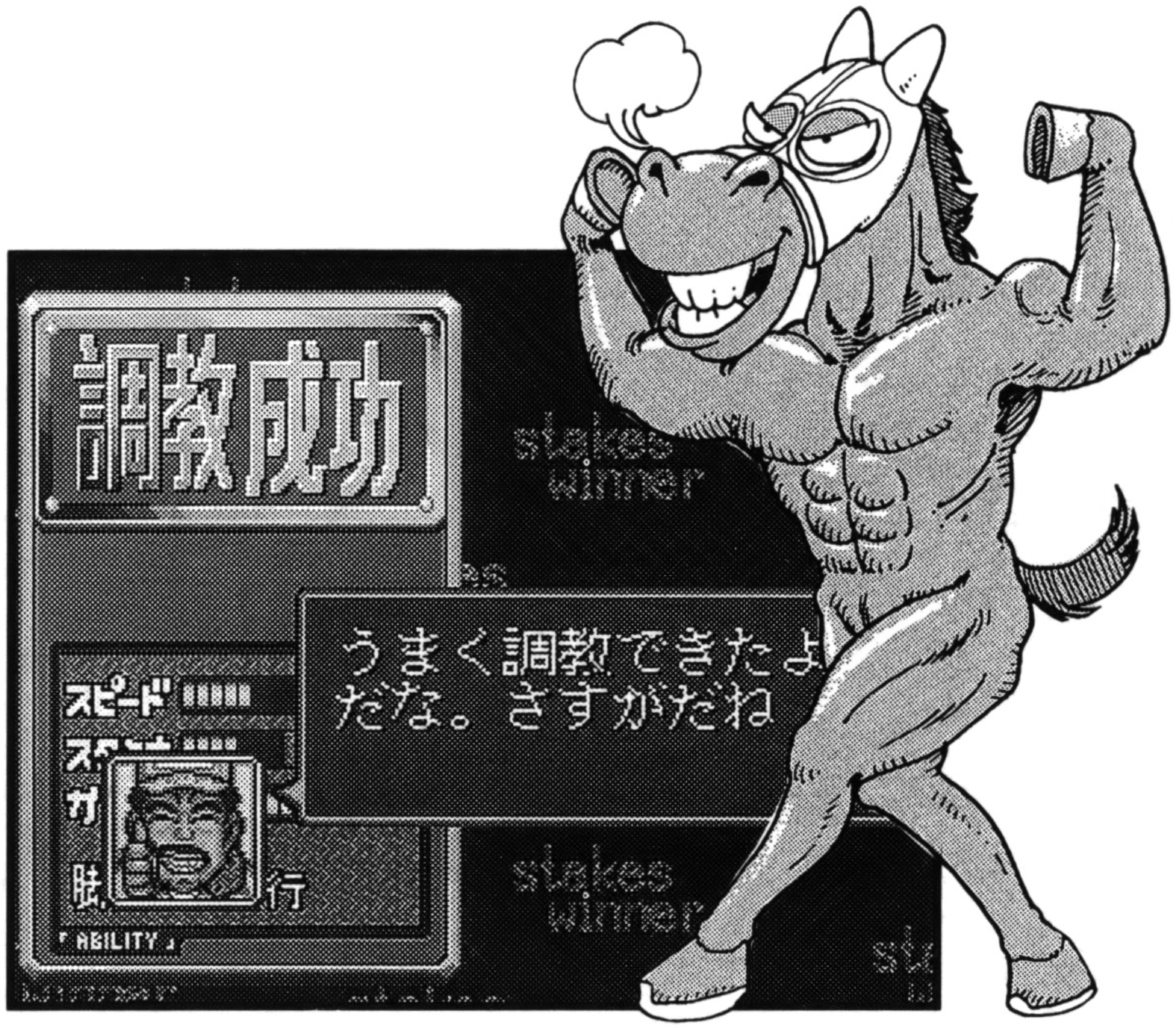
調教ステージでの操作は、A,Bボタンの連打による加速と、レバーによるキャラクターの上下移動のみとなっています。通常のレース中のようなコマンド入力技等は一切受け付けません。

A・Bボタンの連打　　レバーによる上下移動

もぐら穴に注意!!

ボーナスステージでは、コース上にもぐら穴が設置されており、もぐらが顔を出したり引っ込めたりしています。これに接触してしまうと、馬は急減速したり、よろけてしまいます。

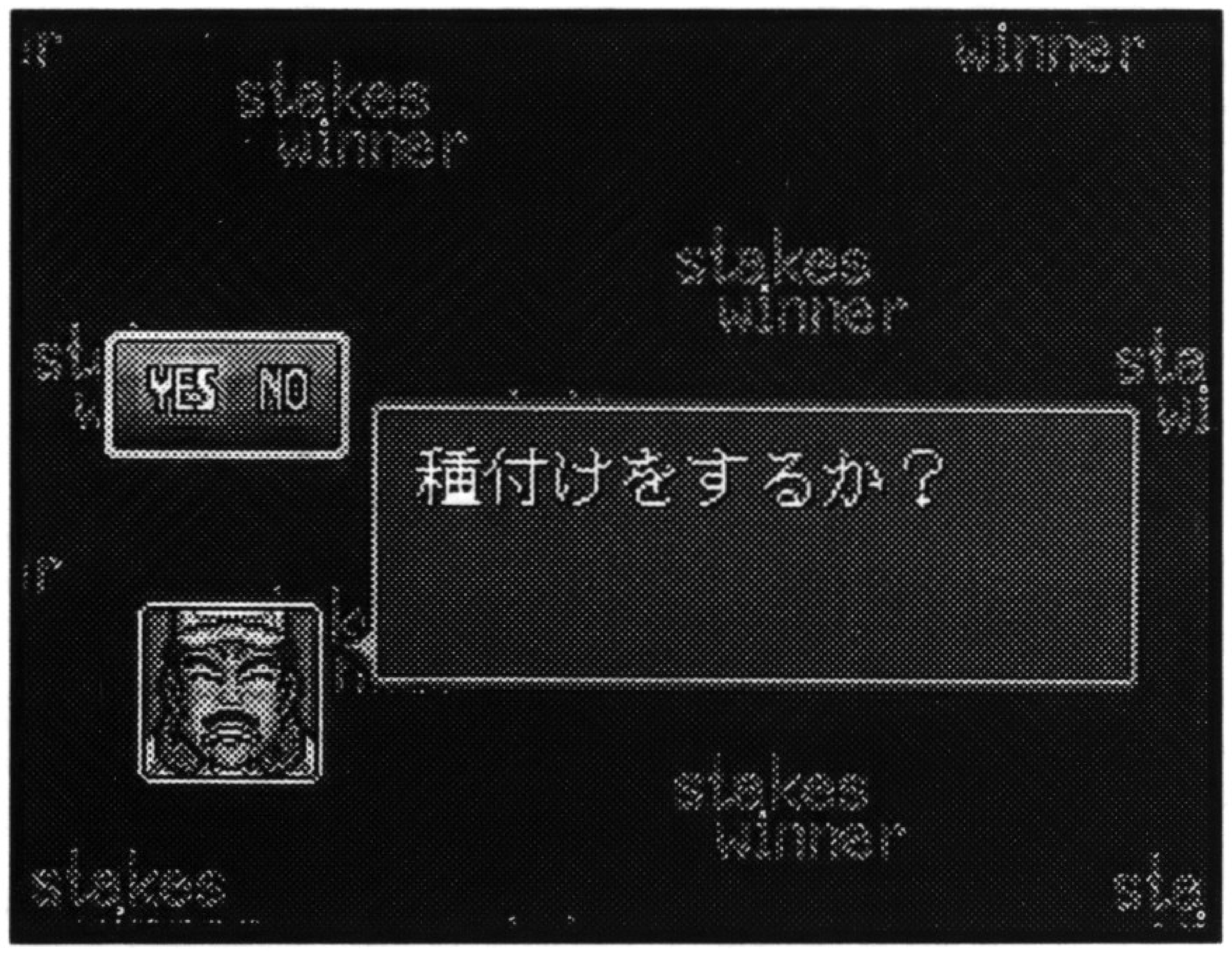




調教成功でパワーアップ!!

持ち馬の生産について

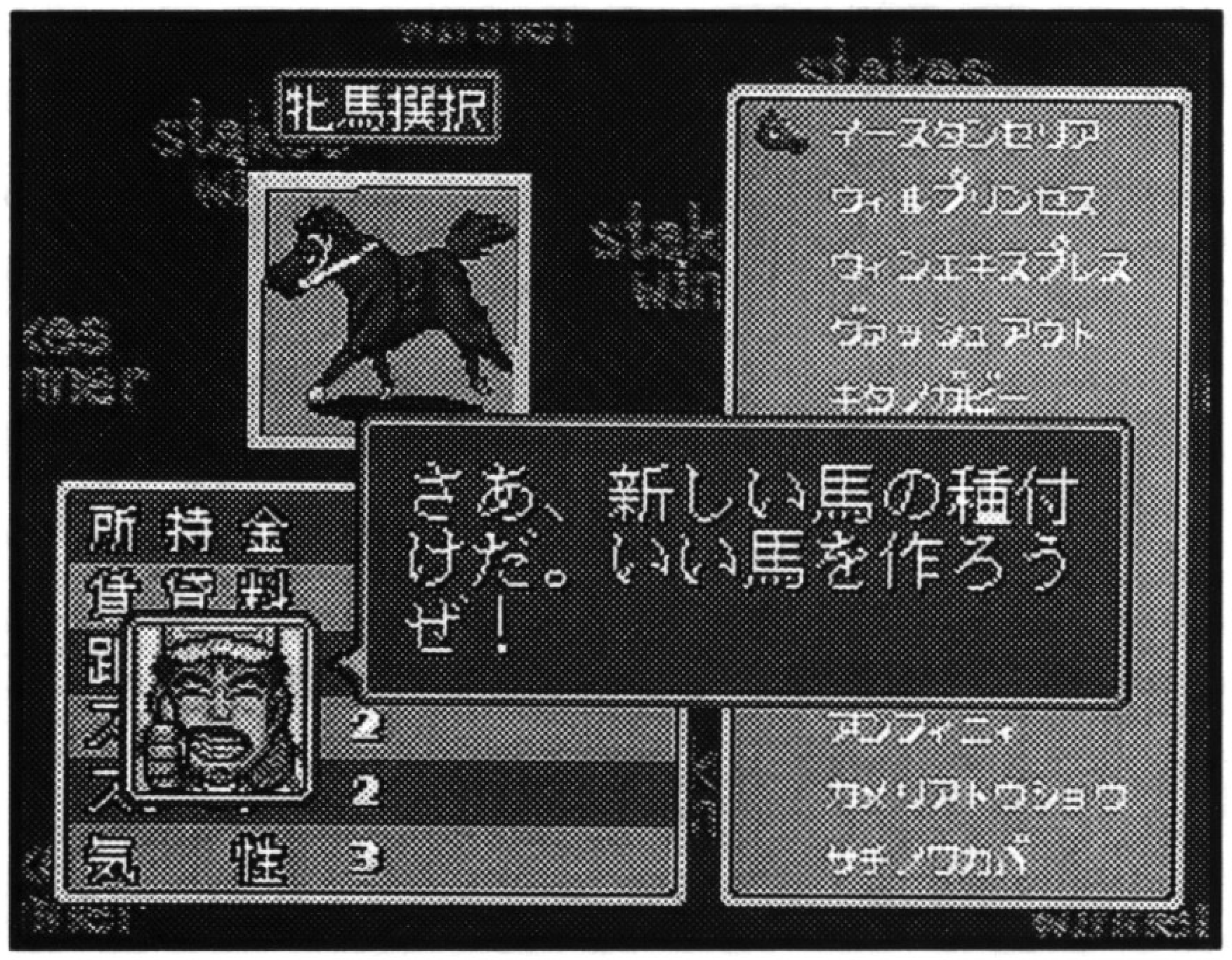
『ステークスウィナーGI完全制覇への道』では、持ち馬を種付けによって生産することが可能となっています。ここでは持ち馬の生産についてを流れを追って説明します。



まずゲームモードを決定したあと、左の画面の時にYESを選ぶと種付けモード、NOを選ぶとあらかじめ生産された8頭の子馬の中から1頭を購入するモードへと進みます。

YESを選択

種付けモードへ



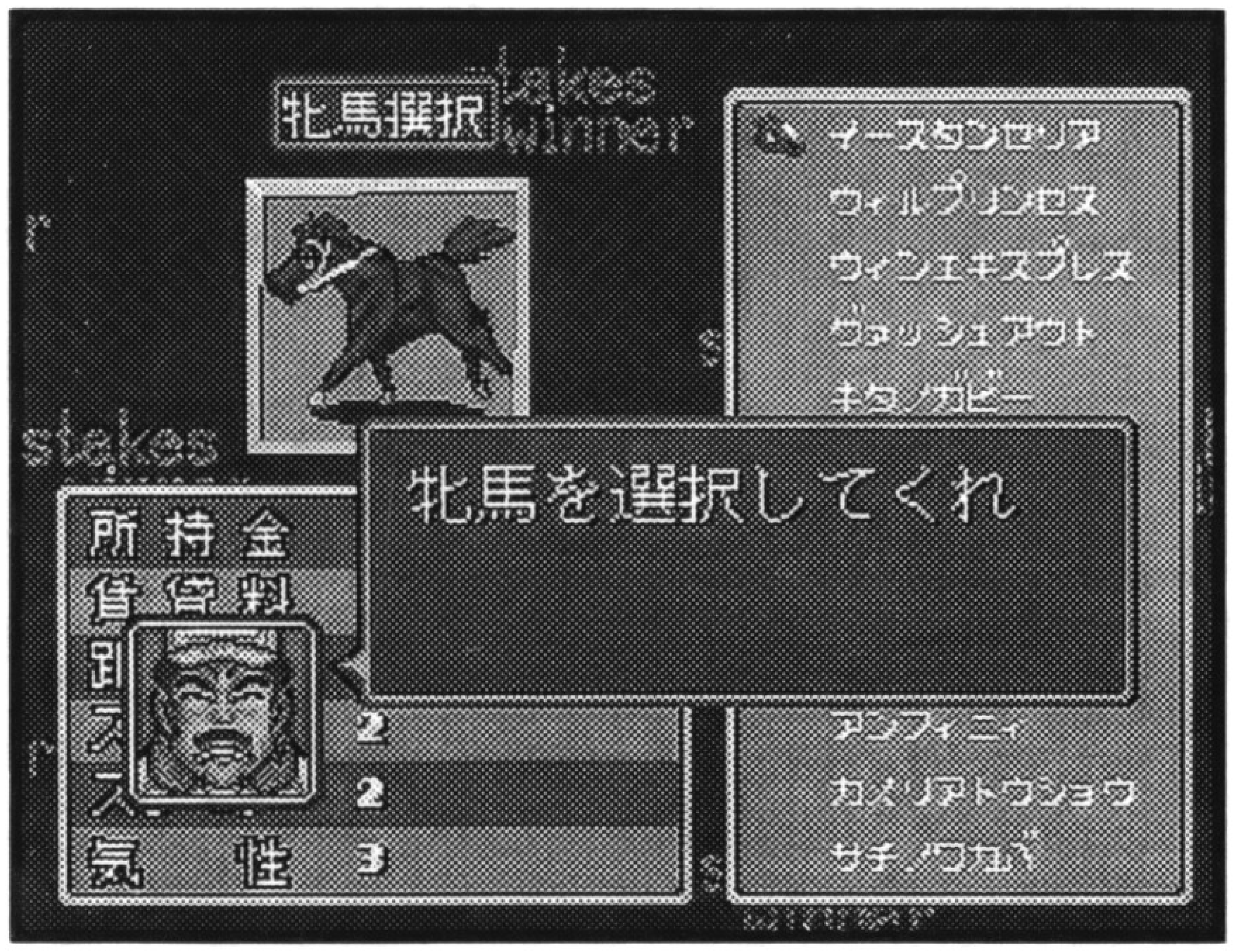
次ページへ進む

NOを選択

購入モードへ

用意された8頭の中から好みの子馬を選択します。

決定後レースへ出場

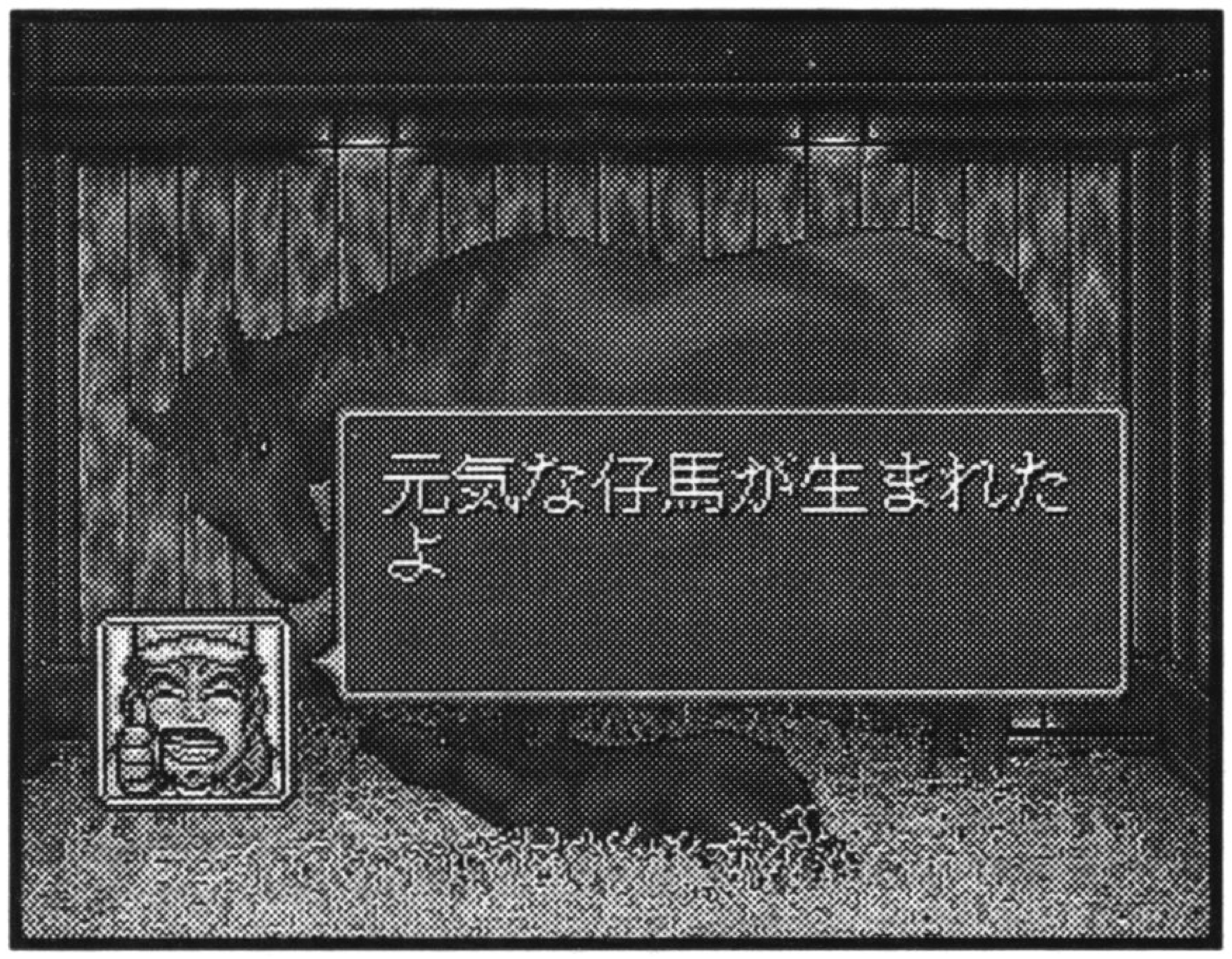


牝馬の選択

牝馬を選択します。ゲームスタート時プレイヤーの所持金は1000万円。用意されている牝馬の総数は144頭。その中から好みの馬を生産するため牝馬の特性や血統を考慮しながら牝馬を選択します。

種牡馬の選択

種牡馬を選択します。このときの所持金は1000万円から牝馬の賃貸料を引いた額になるので注意が必要です。なお、赤い文字で表示された馬は選択した牝馬とインブリードするもので、上部ウィンドウが点灯するものは、選択した牝馬とニックス配合になるという事を示します。

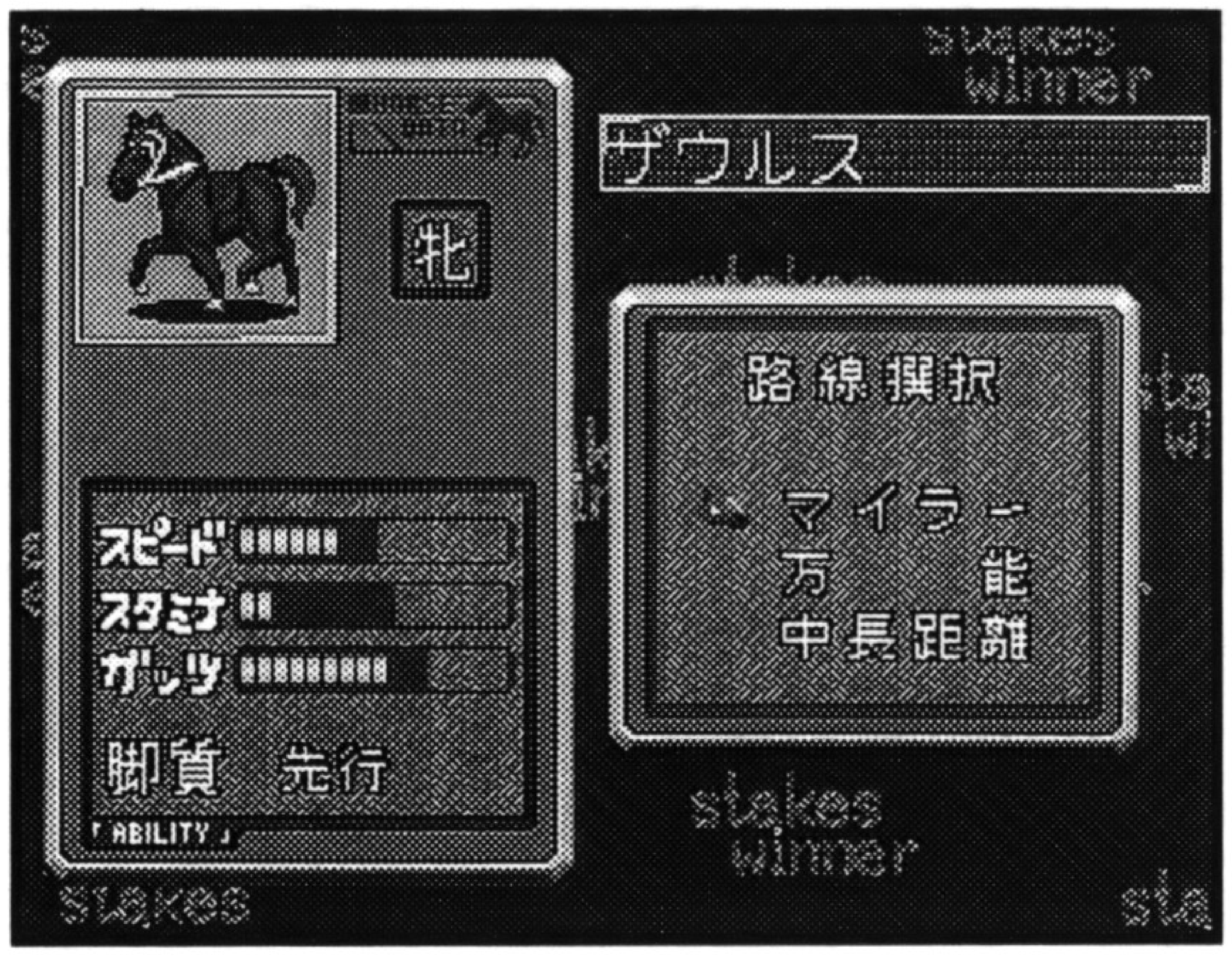


子馬の誕生

子馬が生まれて、生産された馬の特徴について調教師から､コメントが入ります。

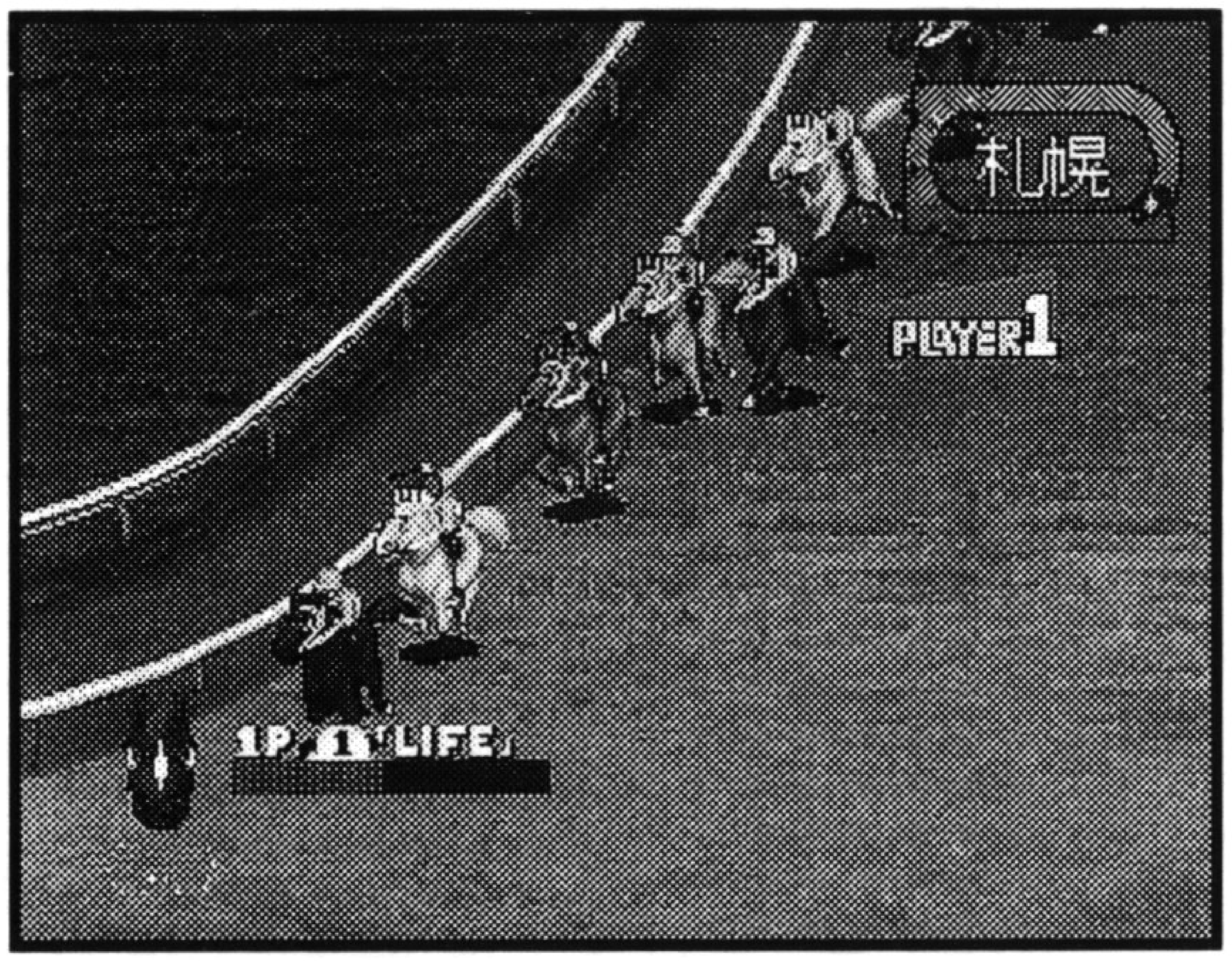
次ページへ進む

インブリード、ニックスについては
26～27ページ参照



持ち馬の路線の決定

調教師のコメントや、馬の脚質、特性等を考慮しつつ、マイラー（短距離）、万能、中長距離の3つの路線の中から選択します。なお、路線によって出走可能なレースにも違いがあります。



レースへ出場

持ち馬の生産が終了したら、レースへと出場します。1頭につき、3歳から古馬までが1つのサイクルとなっていますが、途中で引退させることもできます。

繁殖入り

一定条件をクリアした持ち馬は1サイクルもしくは、途中で引退させることで、繁殖入りさせることが可能です。（ただしVSプレイ時及び1Pモードで生産頭数を1頭と選択した場合は繁殖入りできません）

持ち馬のステータスについて

スピード 持ち馬の最高速を表します。この値が大きければ大きいほど持ち馬の最高速は早くなります。

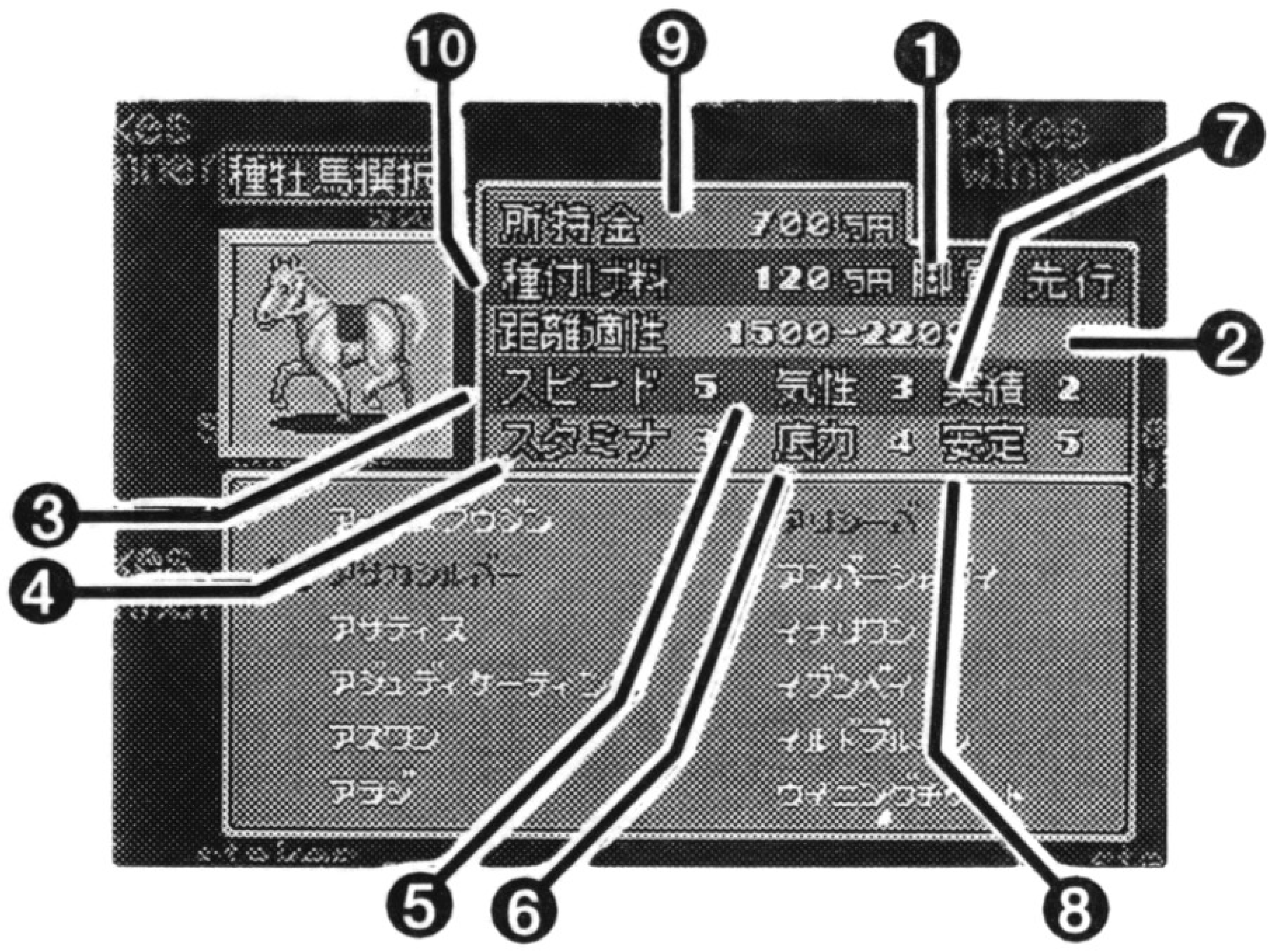
スタミナ 持ち馬のライフの消費料を表します。この値が大きければ大きいほどライフの消費量が少なくなります。

ガッツ 持ち馬の速度に対する補正をします。この値が大きいほど、それぞれの脚質に優位な補正をします。

以上3種類は調教ステージでパワーアップさせることができます。

脚質 持ち馬の脚質を表します。
(詳しくは24ページからの脚質の説明をご覧下さい)

種付け時画面解説



① 脚質
逃げ、先行、差し、追込、自在の5種類があります。これによりレース中の位置取りが変わります。同じ能力でも位置取りによって、加速度が変わることがあります。

② 距離適正
産まれた仔馬が走れる距離の目安になります。

③ スピード
産まれた仔馬の最高速に関係します。

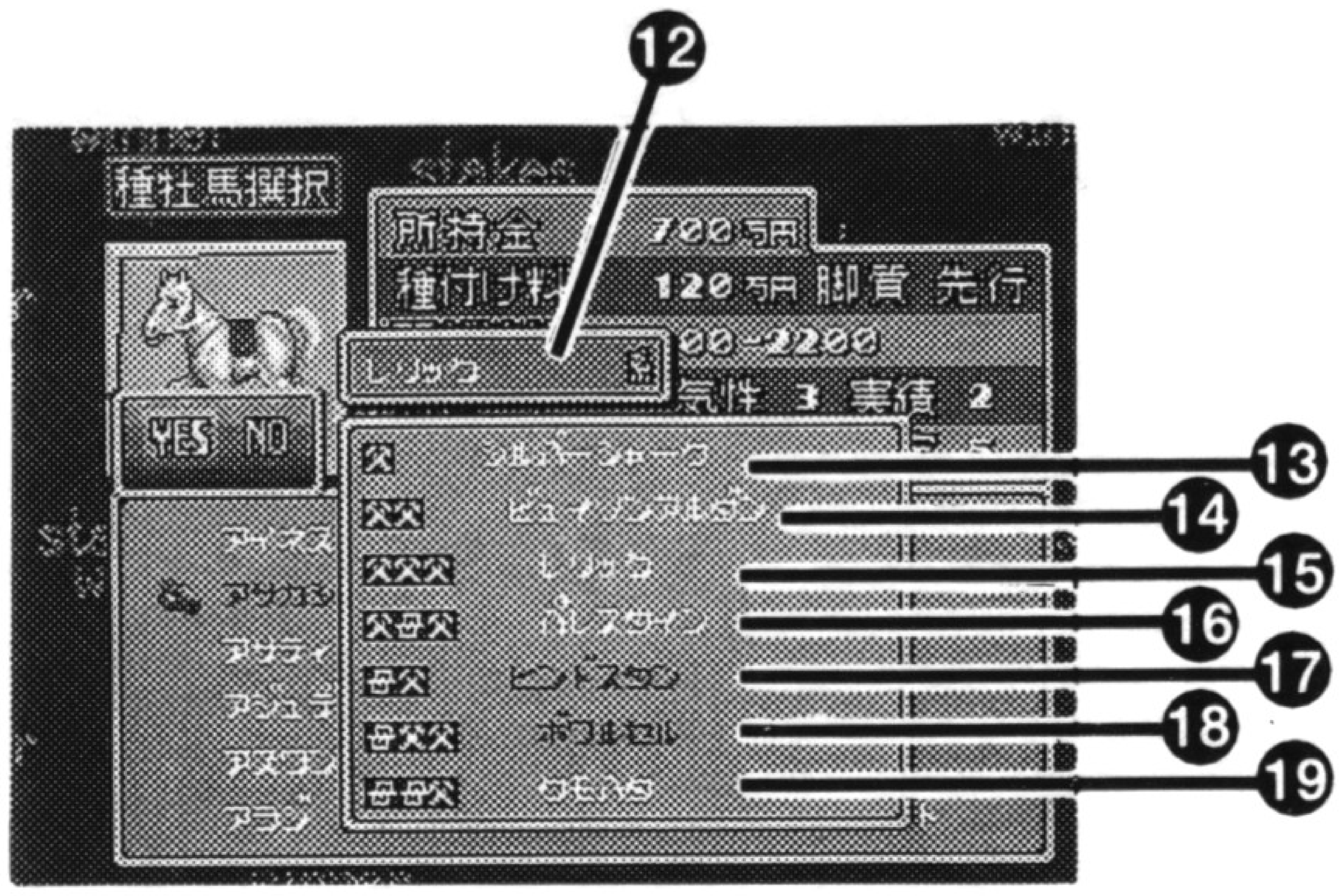
④ スタミナ
産まれた仔馬のライフの消費量の多さに関係します。

⑤ 気性
産まれた仔馬の気性の善し悪しに関係します。気性が悪いとスタートダッシュが付かず出遅れてしまうことがあります。

⑥ 底力
産まれた仔馬のここ一番での加速量に関係します。

⑦ 実績
種馬としての実績、レースでの成績を評価した値です。

⑧ 安定
安定は親馬の能力が確実に仔馬に伝わるか否かを決める数値です。



⑨　所持金
プレイヤーの現在の所持金を表します。所持金はレースを勝ち進むことで増えていきます。
⑩　賃貸料
種付け時、選択した牝馬の賃貸にかかる費用を表します。牝馬を選択すると所持金の中から支払われます。
⑪　種付け料
選択した牡馬の種付けにかかる費用を表します。牡馬を選択すると所持金の中から支払われます。
⑫　父系
父馬の血統系列を表します。ニックスに関係します。
⑬　父
仔馬の父親を表します。
⑭　父父
仔馬の父親の父親を表します。
⑮　父父父
仔馬の父親の父親の父親を表します。
⑯　父母父
仔馬の父親の母親の父親を表します。
⑰　母父
仔馬の母親の父親を表します。
⑱　母父父
仔馬の母親の父親の父親を表します。
⑲　母母父
仔馬の母親の母親の父親を表します。

脚質の違いについて

先行系

逃げ

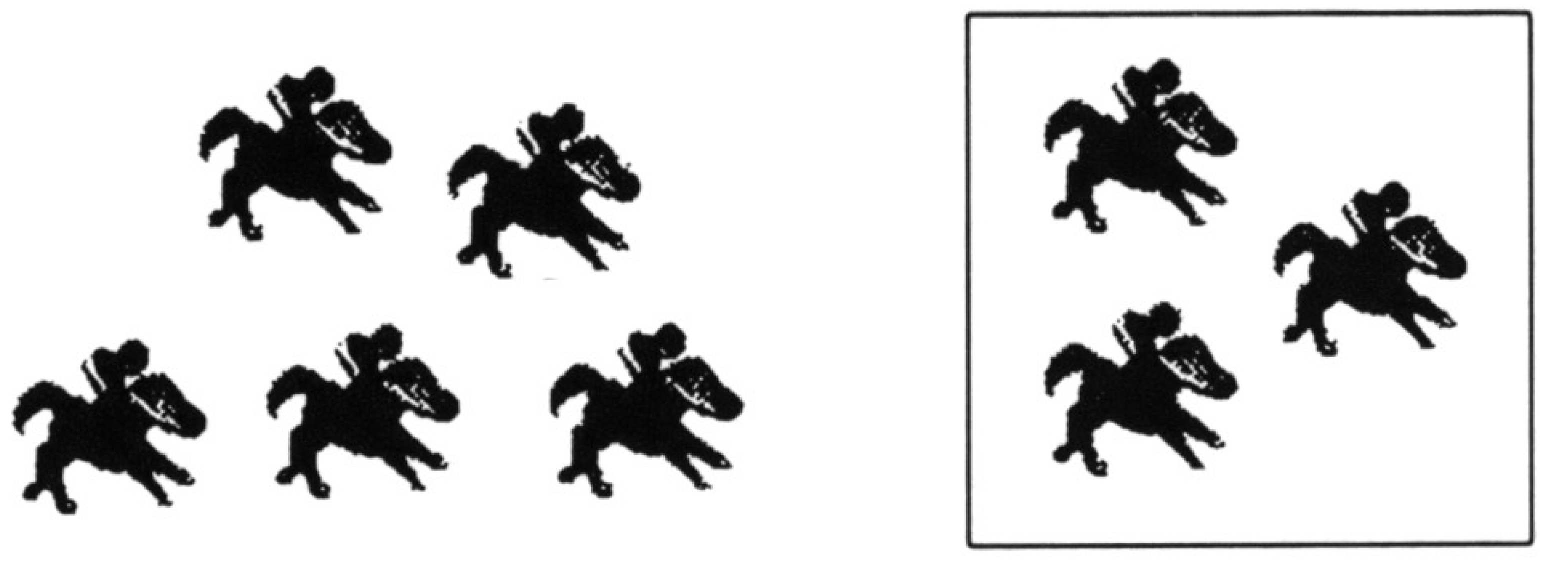
ダッシュよく先頭に立ち、そのまま加速して１、２番手でレースを進めます。又、後半の加速がほとんどない為に、１度でも後の馬にかわされると入賞する事もできなくなってしまいますので、レース中盤・後半と先頭でレースを進めて、そのままの位置取りでゴールを目指します。実際の競馬でもそうですが、先頭に立てなかった場合はもろくも惨敗する事になりますので、スタート時には細心の注意が必要です。又、逃げ馬は他の馬よりダッシュ期間が長く、その間は鞭をいれても『嫌がり』にはなりません。

先行

『逃げ』とは少し違いますが、馬群の前の方で競馬するタイプの馬で、基本的には前半は２〜３番手の位置につけて、中盤はその位置をキープします。そして後半は自分の前にいる逃げ馬をかわしてゴールに駆けこみます。先行馬も逃げ馬と同じく、後半の鋭く加速しない為に後方からの競馬になると勝機がなくなります。

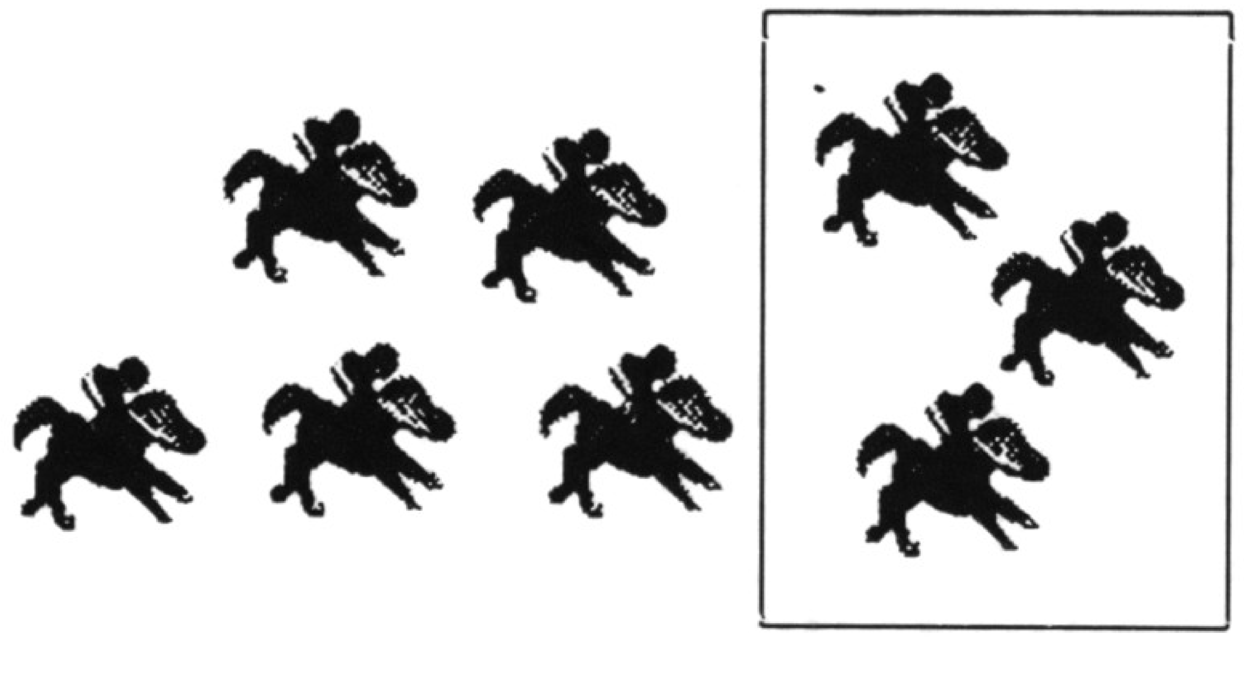
先行系

逃げ先行は前半この辺りに位置取ります。



レース前半〜中盤

後半、後から来る馬が追上げて来ますがこの位置をキープしてゴールを目指します。



レース中盤〜後半

後方待機系

差し

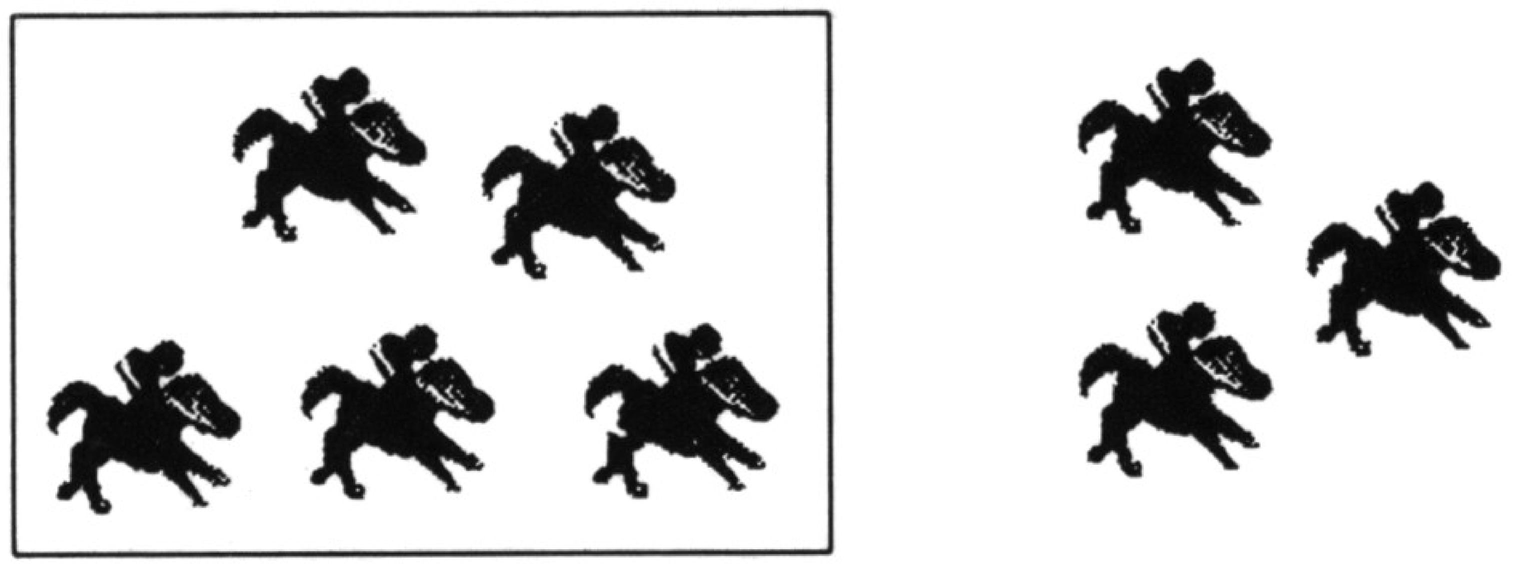
差し馬はスタートダッシュが少なく、前に出にくいです。ここで無理をすると、後半の鋭い脚がなくなってしまいますので、ここは我慢して4、5番手につけて、後半鋭い加速を利用して先行する馬を抜き去るような走り方をします。
ただ、仕掛け所を間違えると加速しても届かないこともありますので、仕掛け所が重要になります。

追込

最後方に待機して一気に前の馬をブチ抜くのが追込馬の走り方です。スタートダッシュは最低で加速がつくまで時間がかかります。そこで無理をして前に出ると差し馬と同じく、後半の素晴しい脚がなくなり、前にいる馬群を捕えられなくなります。しかも、差し馬より仕掛け所が難しく、仕掛けをミスすると全く勝ち負けにならず着外になる事になります。

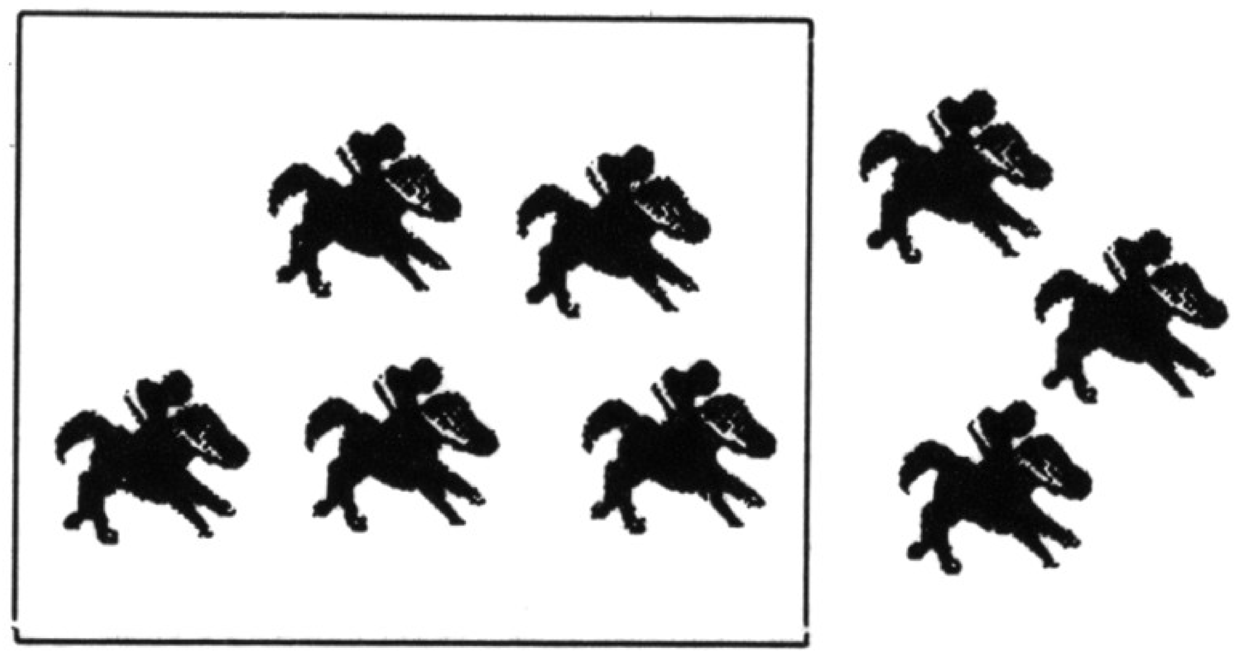
後方待機系

差し追い込みは、前半この辺りに位置とります。



レース前半～中盤

中盤から後半にかけてペースを上げて前との差を詰め一気に抜き去ります。



レース中盤～後半

自在

先行と差しの特性を合わせた様な馬です。

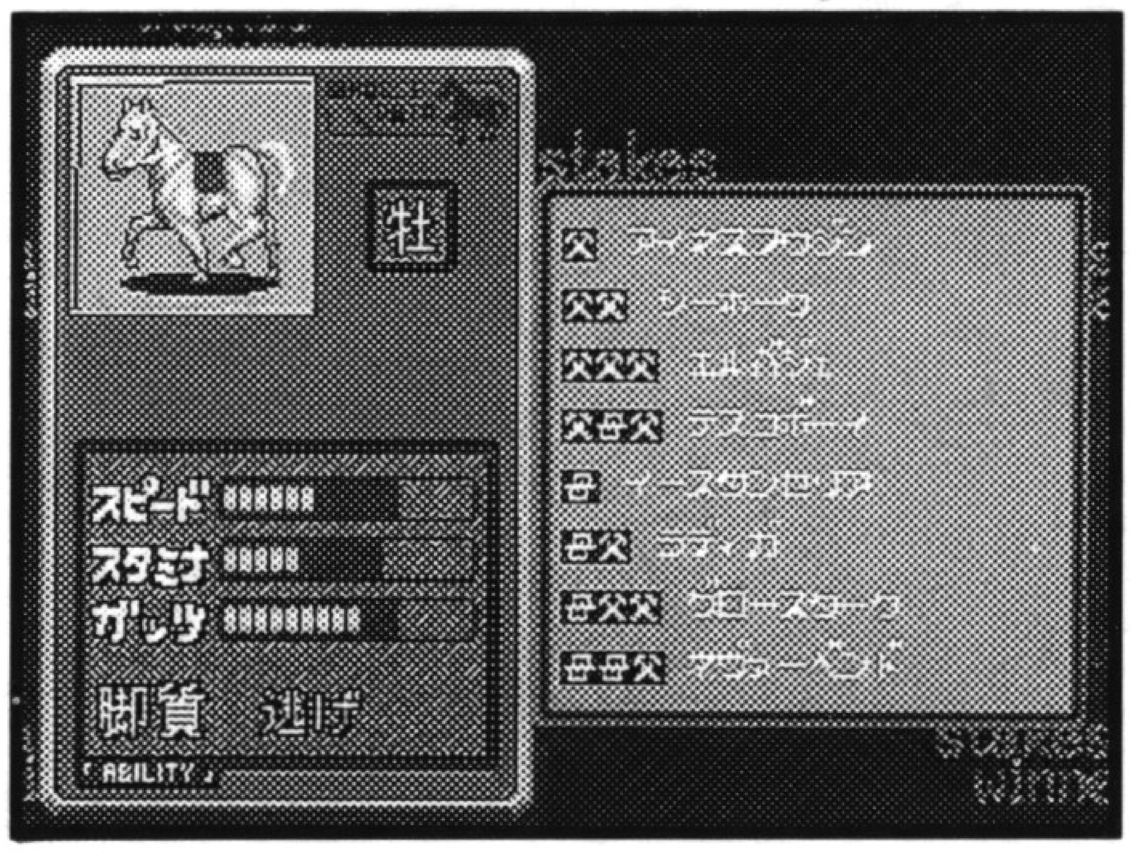
生産ワンポイントアドバイス

1. インブリードとは？

インブリードとは父馬と母馬の先祖に同じ馬がいる、すなわち近親配合の事で一般的に名馬が産まれやすいといわれています。ゲーム中は血統内に表示される馬名が赤く変わった馬がインブリードしている馬です。ただ、あまりにも近親配合の（先祖どうしが近い）場合は気性が悪かったり、体質的に弱かったりと何らかの弊害をもって産まれます。これはステークスウィナーでも同じで何らかののマイナス補正を受けます。又、インブリードの効果はスピードを強化するもの、スタミナを強化するもの、底力を強化するもの等の各種パラメータに効果を及ぼします。その逆に、パラメータを弱体化させるインブリードも中にはあります。

インブリードあり

インブリードなし



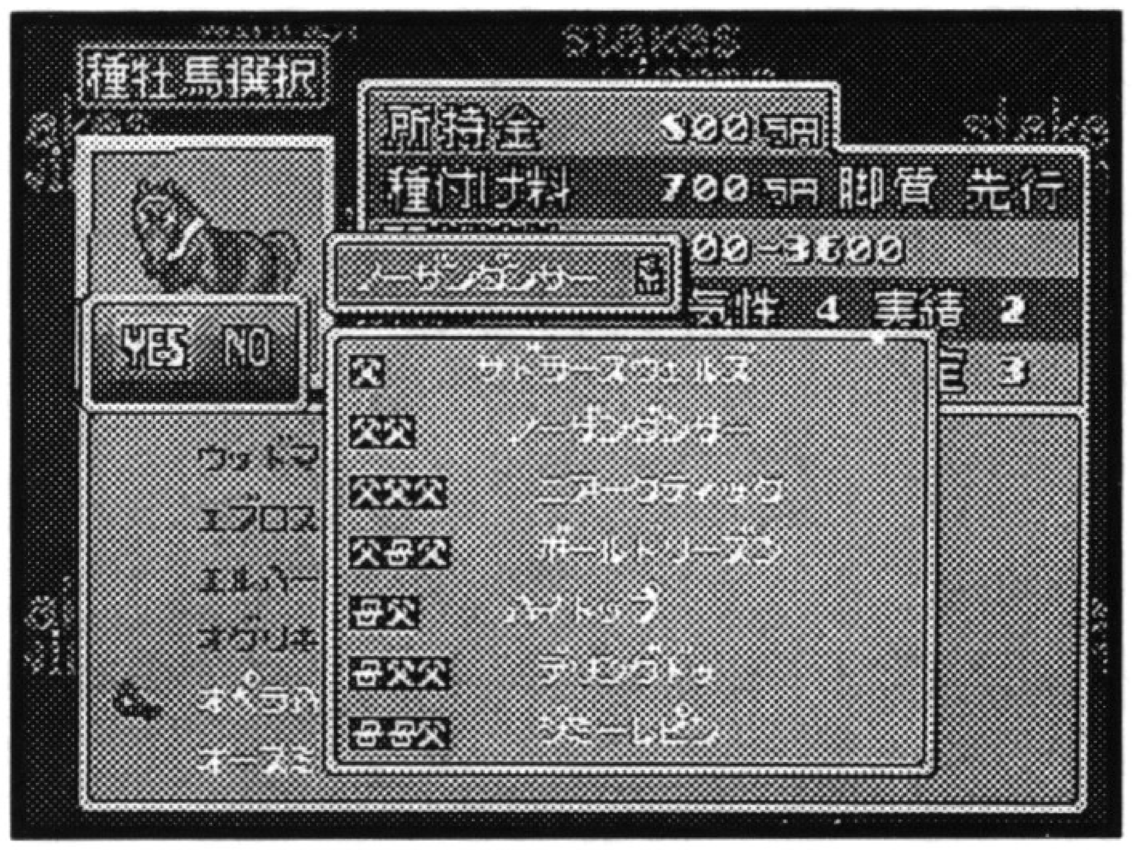
繁殖牝馬決定後、選択した種牡馬の血統表内で赤く表示される馬がインブリードしている馬です。

2．ニックスとは？

ニックスとは父馬と母馬の相性の事で、父と母の先祖の属する系列の相性がいい場合に名馬が産まれやすいといわれています。ステークスウィナーでは血統の上に表示されるウィンドウが光って、ニックス配合である事を知らせます。有名なものにノーザンダンサー系の肌馬にファイントップ系の種馬を配合したニックスがあり、その代表的な馬にマイルＣＳを勝ったサッカーボーイ（父：ディクタス）等がいます。又、最近ではサンデーサイレンス等のヘイルトゥリーズン系とノーザンダンサー系とのニックスが有名で代表馬にダンスパートナーやナリタブライアン、ライスシャワー等と最近のＧ１戦線で活躍した名馬がこれに属します。ステークスウィナーではこの他にもニックスを何種類か取り入れています。

ニックスあり

ニックスなし

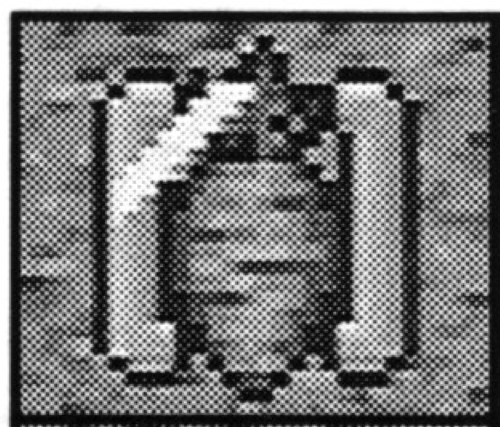
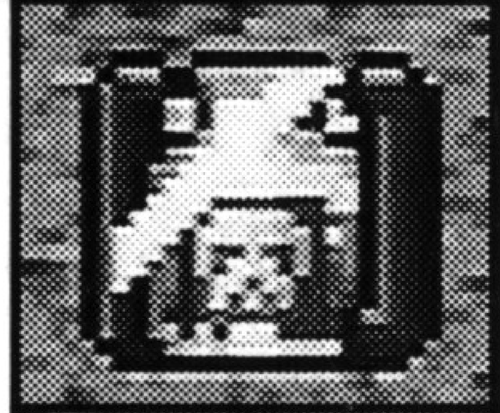
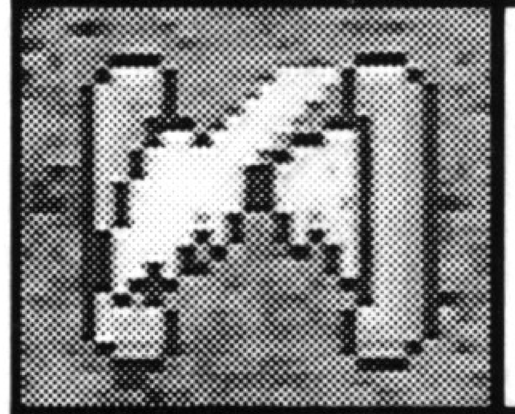
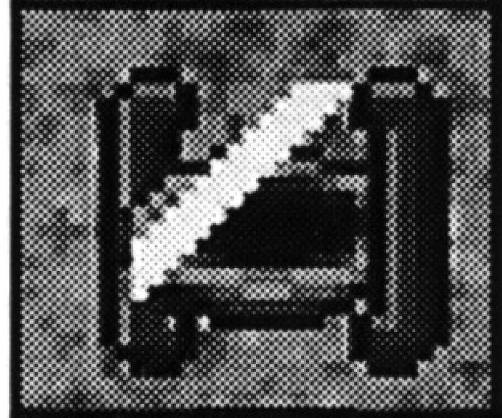
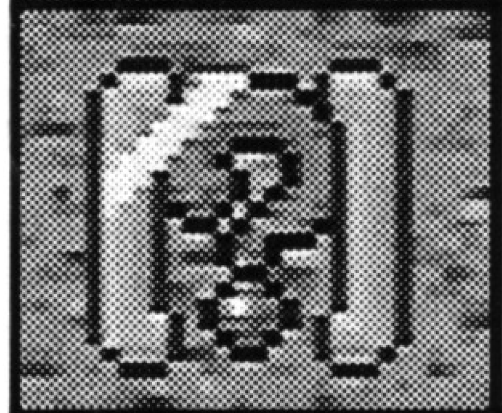
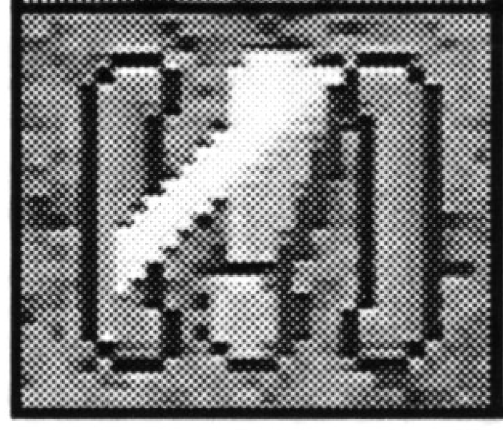


繁殖牝馬決定後、ステータスの印の部分が点滅する種牡馬はニックスになる組み合わせです。

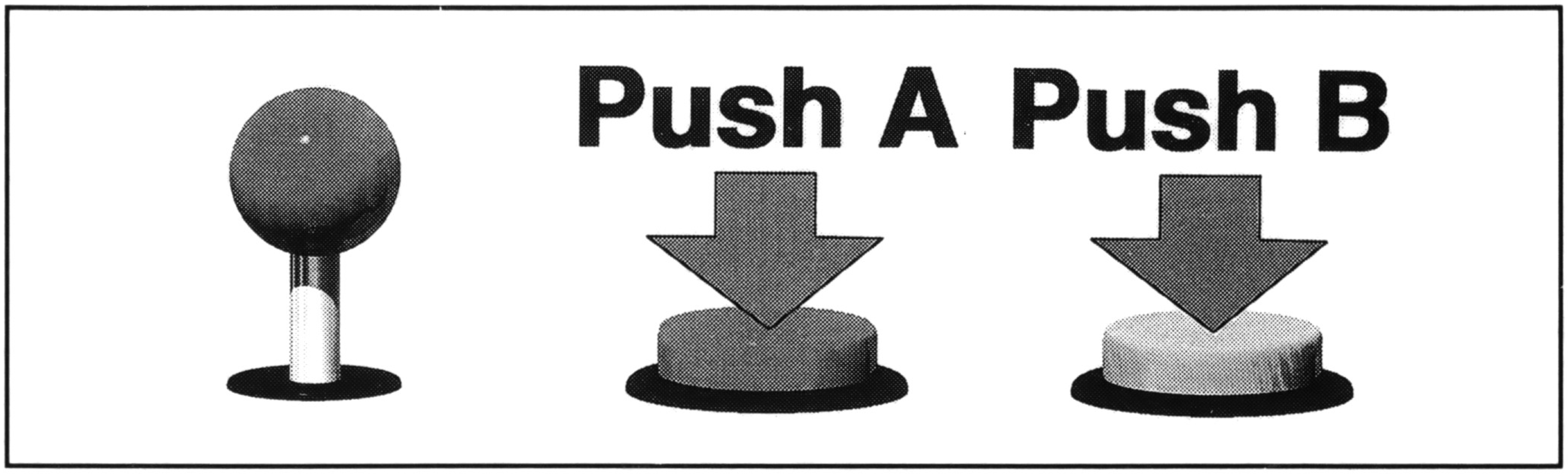
レース中のアイテムについて

レース中コース上に落ちているアイテムには6種あり、それぞれ様々な効果を持っており、それらを上手く使うことで、レース展開を有利に進めることができます。ただし、中には、バッドアイテムも用意されているので、注意が必要です。

アイテム紹介

	ニンジン	持ち馬の体力が回復します。ニンジンには大小の2種類があります。
	しびれ薬	これを取ると一定時間ボタン・レバーの入力を受け付けなくなります。
	羽	一定時間急激にスピードアップします。
	もぐら穴	これを取ると急激にスピードダウンします。
	?	このアイテムの効果は、ランダムで上の4種類の中から決定します。
	!	このアイテムを一定数以上を集めることで、ハイパーダッシュが可能になります。

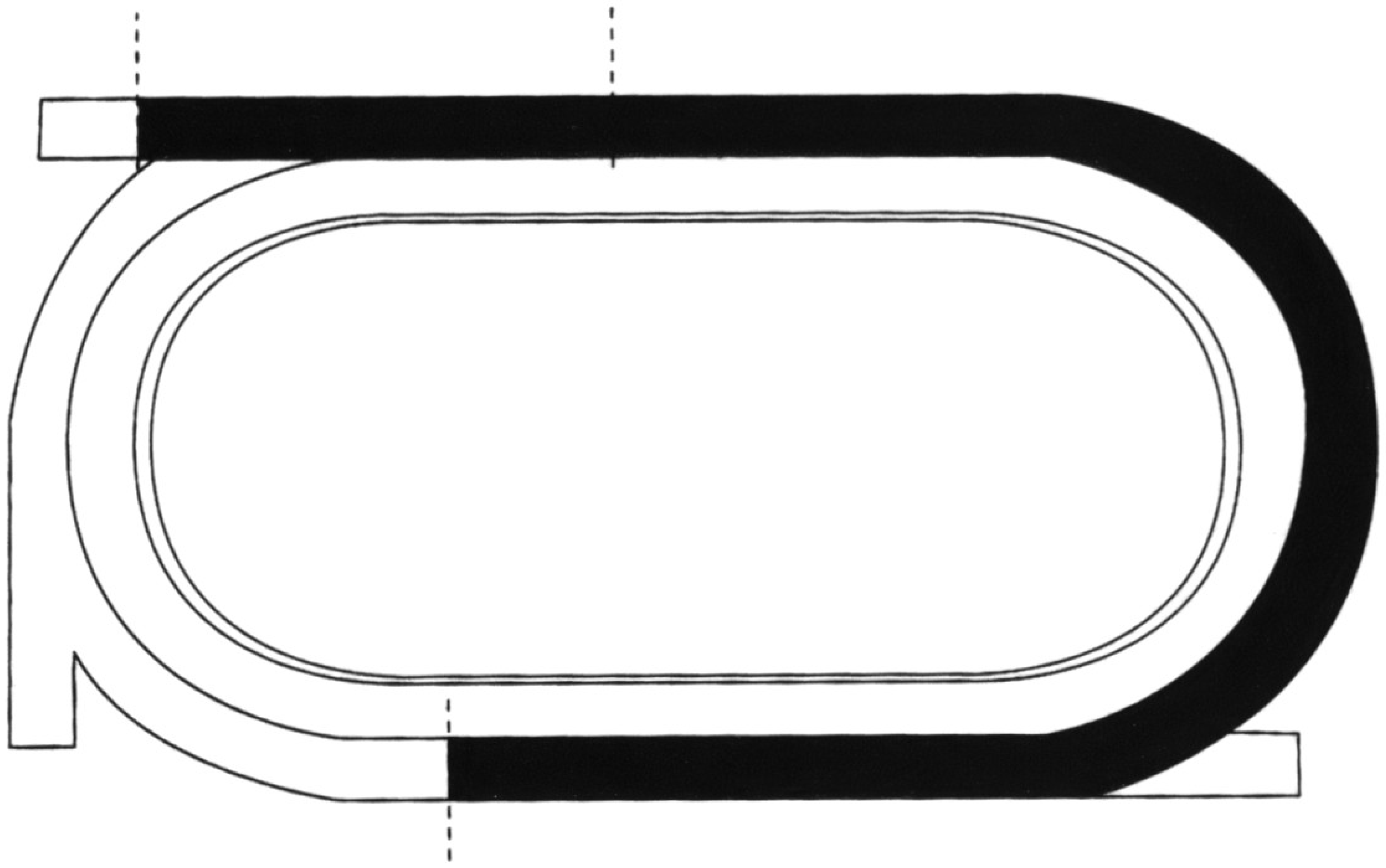
コマンド入力技説明



馬群割り	⇨＋⇨	持ち馬の前方にある馬群を崩して一気に前へ抜き去ることが可能です。ただし、ライフを消費します。
急停止	⇦＋⇦	スピードを出しすぎて馬顔メーターがバテ寸前の時に、これを使うことで減速し、通常状態へと回復します。
首押し	馬の走るアクションに合わせて ⇨＋A	バテの兆候が出始め、鞭・手綱でのスピード調節が出来なくなった時に使用します。ライフ残量が0でも使用できます。
見せ鞭	タイミング良く B・A	この技の入力に成功すると、体力を減らすことなく、鞭一回分のスピードアップが可能ですが、失敗すると鞭、手綱両方分の体力を消耗します。

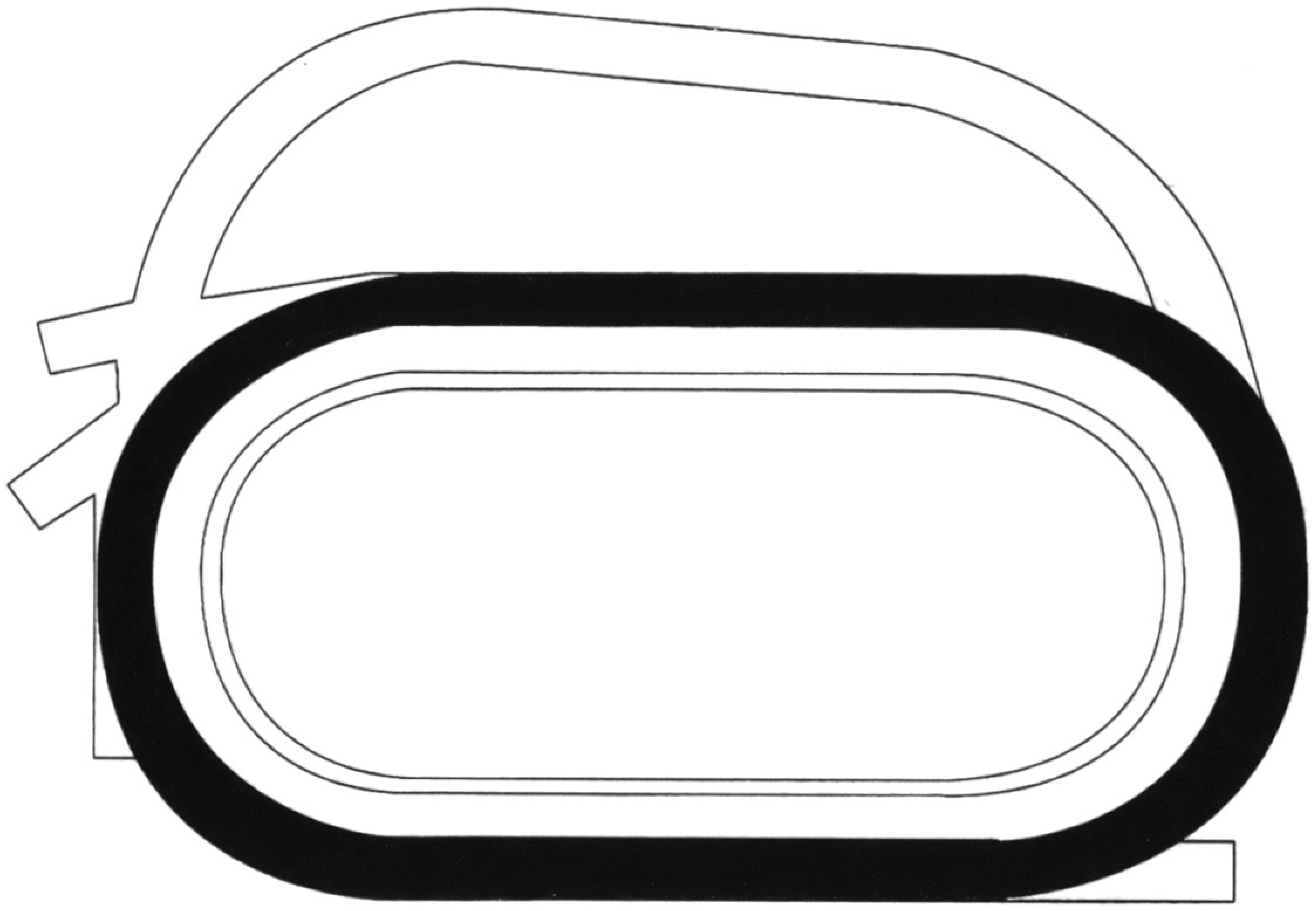
●コマンドは全て、馬が右向きの時です

登場コース紹介



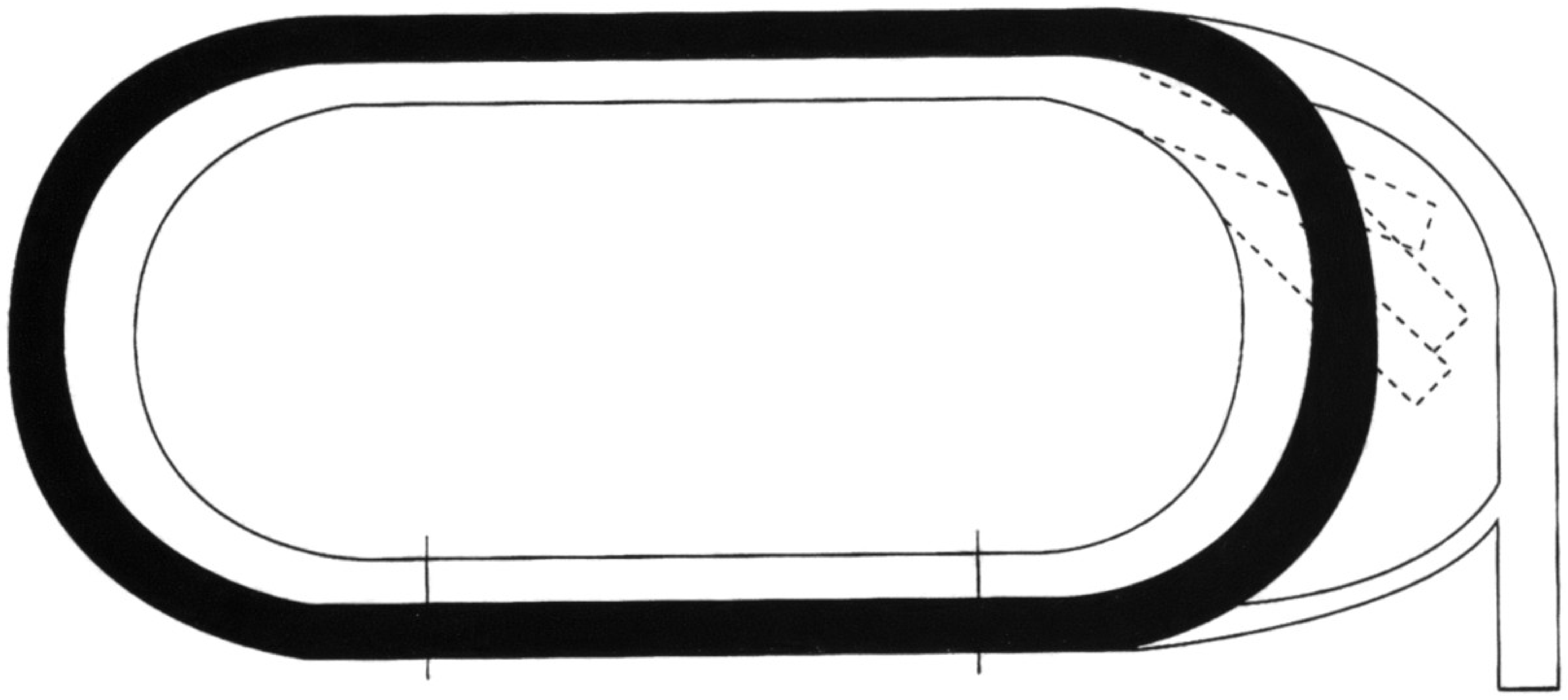
札幌競馬場

小回りなコースで直線部が短い。夏期のみ開催が行われ、3歳新馬戦が最初に行われる競馬場でもある。3歳最初の重賞「札幌3歳S」も行われる。



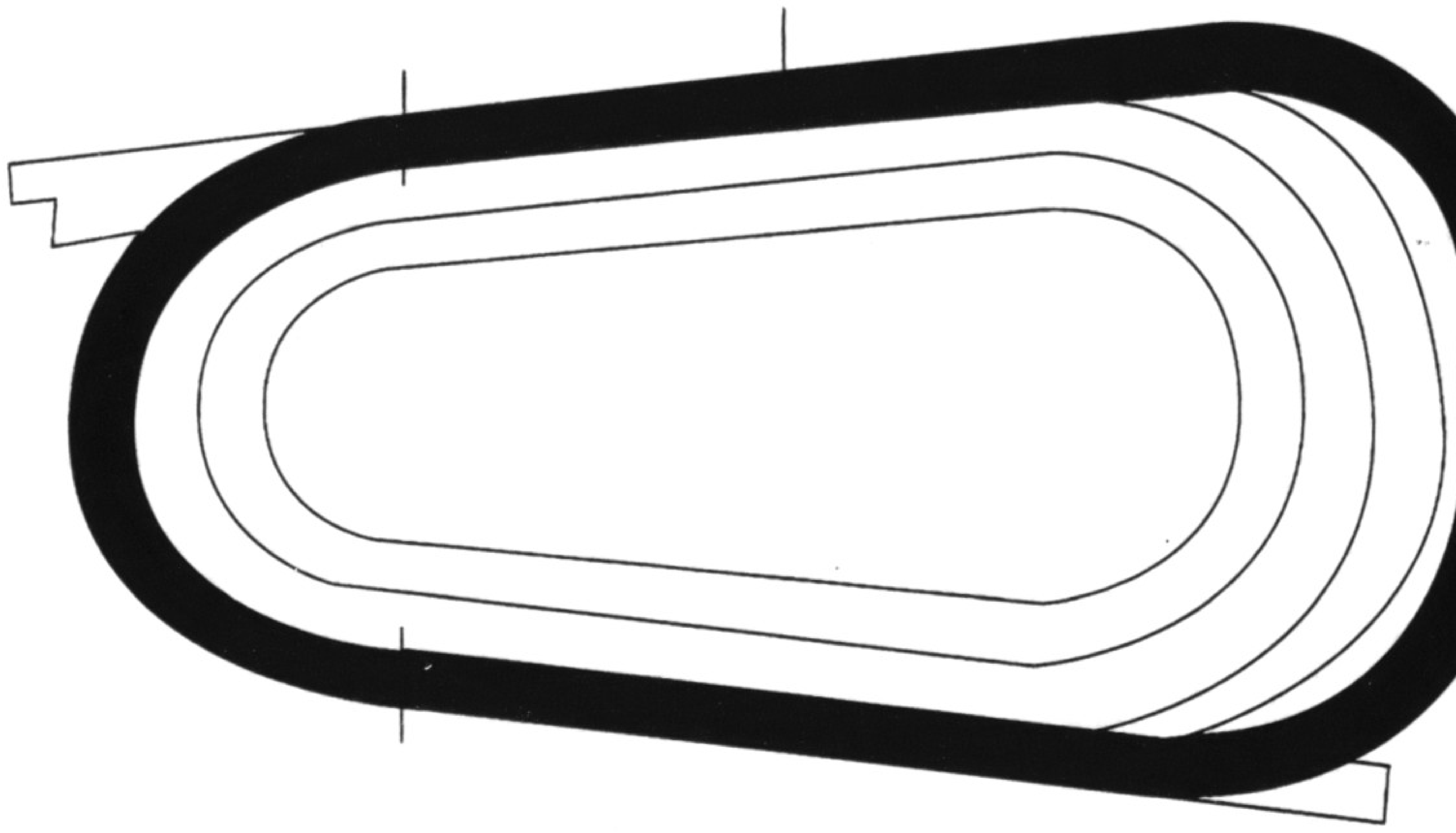
中山競馬場

小回りで直線部が短く、コーナーも多い為に他の競馬場に比べ、先行馬が有利な競馬場と言われている。有馬記念や皐月賞、朝日賞3歳S等のＧＩレースが行われる。



東京競馬場

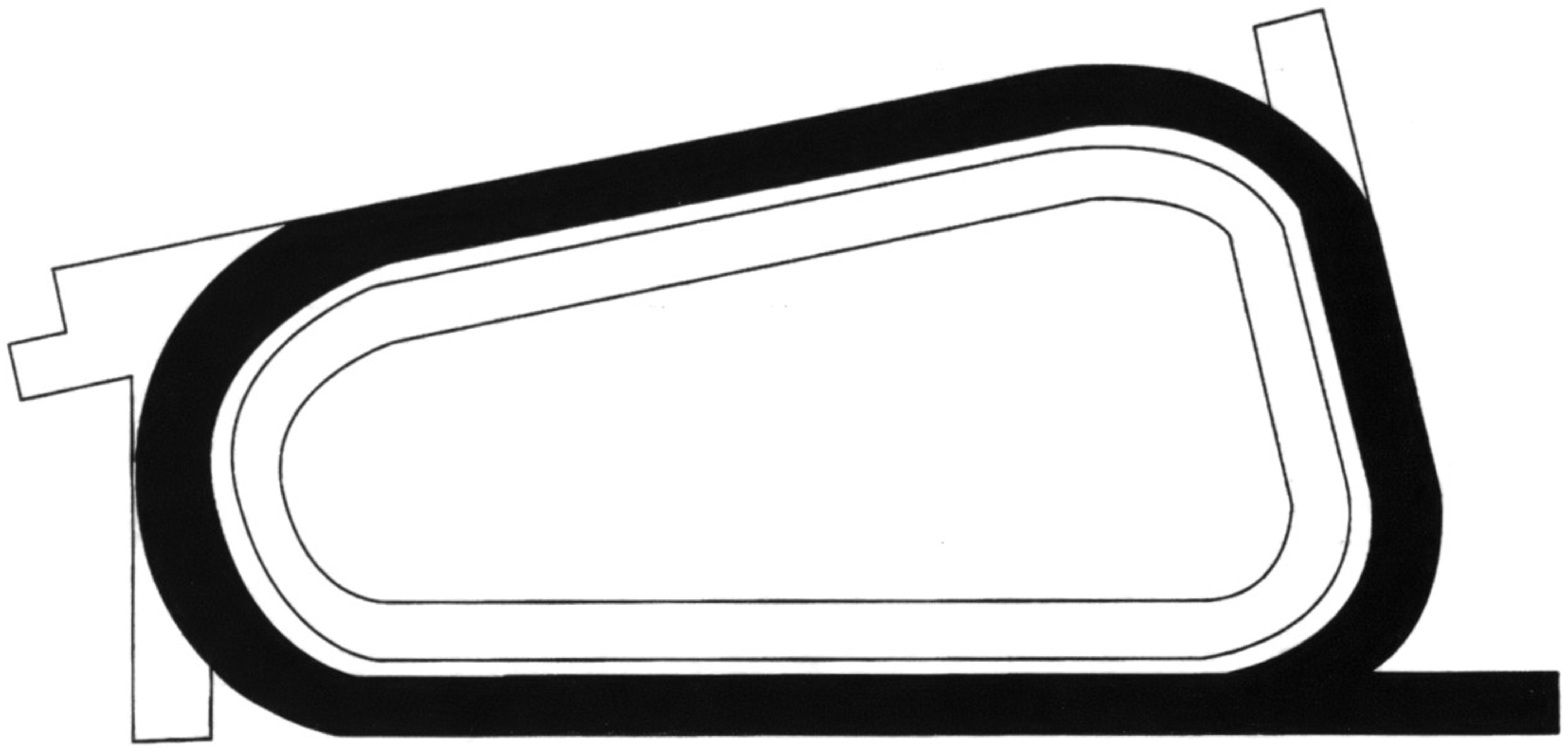
直線の長さが500m以上あり、コース幅も広く、世界の強豪を迎えて開催される「ジャパンカップ」や「安田記念」が行われる競馬場です。



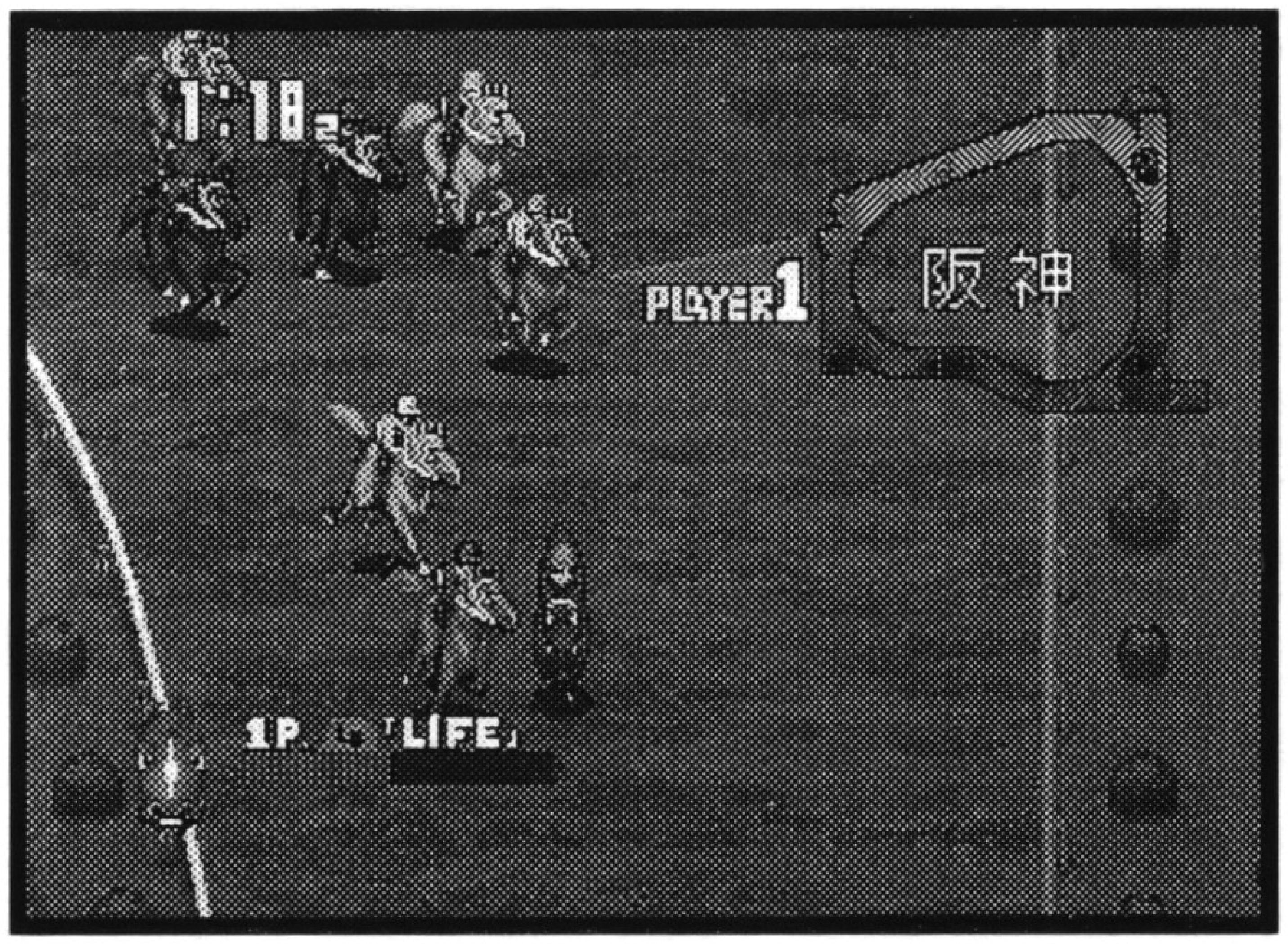
京都競馬場

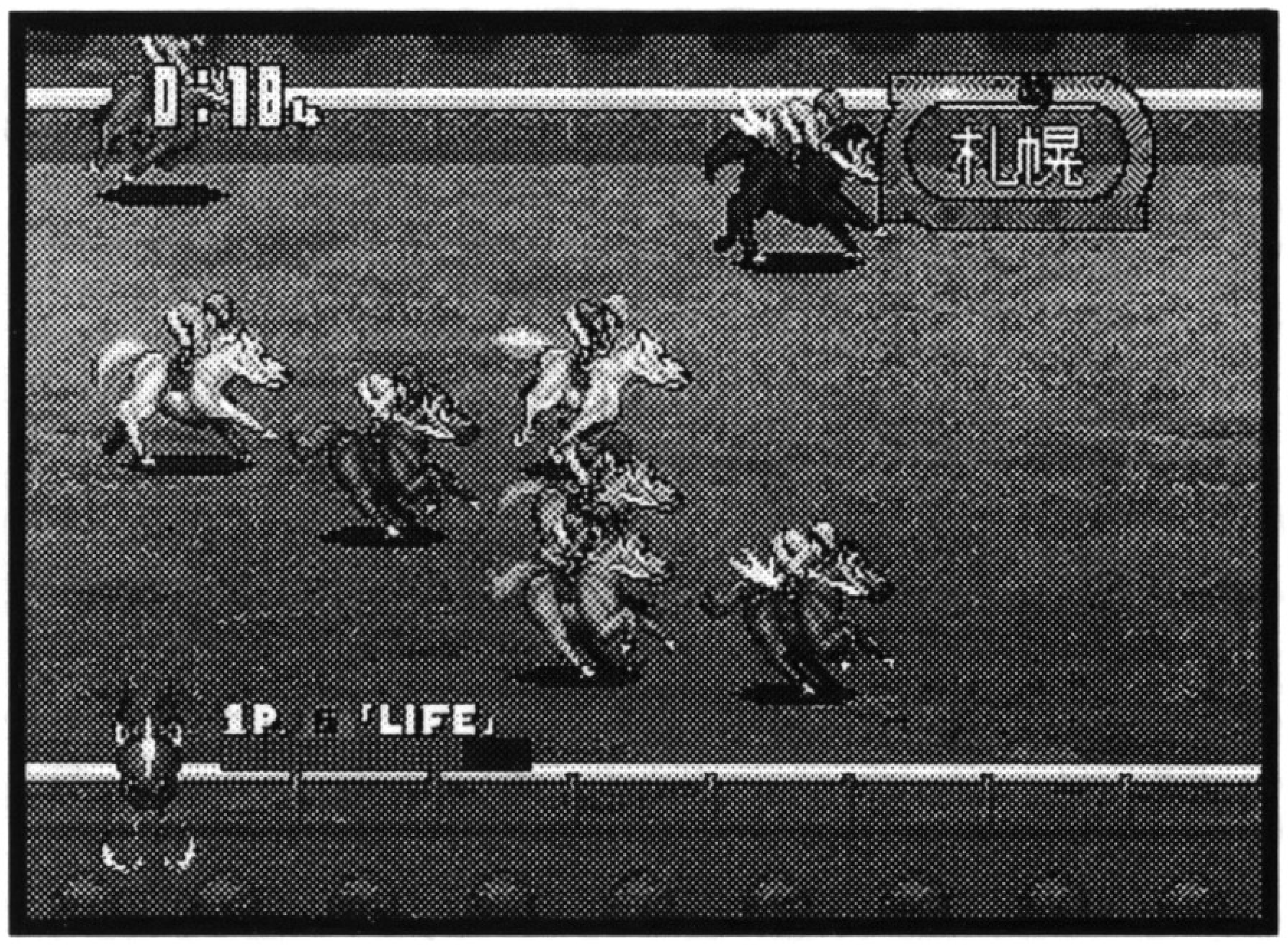
「ゆっくり上って、ゆっくり下る」という杉本清氏の実況でお馴染みの3コーナーの坂が特に有名な競馬場です。強い馬が勝つと言われる菊花賞や天皇賞が行われる競馬場です。

阪神競馬場



阪神大震災の影響で昨年12月に復興した競馬場です。2〜3年前は芝独特のタフでパワーのいるコースでした。春のグランプリ「宝塚記念」が開催されます。





めざせ!!GI完全制覇!!

STAKES WINNER

memo

STAKES WINNER

（ザウルステレフォン・サービス）

TEL. 03-3222-1734

FAX. 03-3222-1728

ザウルス・ホームページ　アクセス先
http://www.neogeo.co.jp/saurus/

〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル

NGCD-088

STAKES WINNER™

GI完全制覇への道

禁無断転載

SAURUS